

**GRATIS SPIL DU SELV KAN TASTE IND!!!**

4. ÅRGANG, NR. 4 - JULI/AUGUST 1988 - KR. 29,85

**DANMARKS ENESTE  
SOFTWARE-  
MAGASIN**

**TÆT PAKKET MED  
ALT OM DE NYESTE  
DATA-SPIL**

**AMIGA-TIPS:**

**BLIV UDØDELIG  
I DINE SPIL**

**DE DØDE:**

**SPIL KEMPERNE,  
DER SIK MED**

**AFSPØRING:**

**HAN SOFTWARE  
GÅR DER PÅ!**

**KEMPE-KONKURRENCE:**

**VIND 25 SPIL  
OG 50 T-SHIRTS**

**BAG KULISSERNE:**

**VERDENS SKRAPPESTE HACKER**

**Alt om de nye  
computer-spil til  
Commodore 64/128,  
Amstrad og Amiga**

# Hæsb læsende nyheder fra DIN GULDKLUB



## PRØV COMPUTERS DATABASE

COMputer har nu fået sin egen database, hvor du kan hente nyheder, få svar på spørgsmål, læse sammen med andre og meget, meget mere. COMputers database er startet allerede nu, og du kan fra i dag dreje den på nummer 01 95 20 03. MEN HUSK: Du kan kun få det færdige udbytte af basen, hvis du er abonnent. Hvis du endnu ikke har et medlemsskab, kan du købe det hos en af vore GULDFORHANDLERE, og er du abonnent, får du rabat. Spørg Dine guldforhandlere om meget rabat, du får, du kan blage i bladet hvor den nærmeste guldforhandler bor. Har du endnu ikke tegnet abonnement, kan du i nogle dage på 01 95 33, og bestille et hos Vore ns. Det koster kun 328,50 kr. for et helt år. HUSK, at du samtidig bliver medlem af Guldklubben og får gode af alle fordelene.



commodore

## "GULD TILBUD" TIL DIG

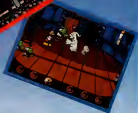
COMputer kan nu tilbyde dig en række spændende ting, for selvfølgelig sørger vi for, at vore GULD KLUB medlemmer får alle de gode tilbud. Benyt girokortet i bladet til dine bestillinger i-shirts med commodorelogo foran kr. 73,20 T-shirts med commodorelogo foran og bag på kr. 85,40 Læsker særbæret i god kvalitet, med commodorelogo kr. 129,- Taler i hvid faldene, med commodorelogo kr. 38,85 Smart digitalur i Amigadesign kr. 79,95 Doplukkere med commodorelogo kr. 12,- Nøglering i plást med commodorelogo kr. 9,95 + forsendelse.



## SPECIELT TIL VIDEOFOLKET

Har du en VHS videomaskine, har vi indhentet et virkelig godt tilbud, som vi giver videre til vore GULD KLUB medlemmer. Vi har nemlig købt et stort parti af BASF High Grade VHS videobånd med en varighed på tre timer. Normalprisen for et bånd i denne kvalitet er kr. 77,55 men COMputer tilbyder nu: Guld Klub medlemmerne at købe båndet for kun kr. 59,95. Oven i hatten får du så 15 min. hæsb læsende reklamefilm om Amigaen. Selvfølgelig er produceret på en Amiga og vi kan godt fortælle dig, at det er utroligt flot. Benyt girokortet i bladet til dine bestillinger.

# SOFT



**4/ PULS**  
Masser af hot news fra den pulserende softwarebranche. Det er PULS, når nyhedssektionen er vækst

**11/ Vær med og vind**  
Masser af spil, T-shirts og masser af prøver i vår konkurrence. Send ind og vind!

**12/ SOFT mail**  
Honne sprætter som sædvanlig breve op, ris, ris og svarer på masser af spørgsmål!

**15/ Amiga leder feltet**  
Alle de nye Amiga-spil under lup. Der er god grafik, god gameplay og en lyd, der vil frem!

**18/ Arcade Action Aid**  
Varme tips til dugtekte spil. 3x4 er tilbage i avancen stil med masser af pokes og udelagte-hestfor!

**20/ SOFT Check**  
Check-teamet Morten og Hans Henrik supplerer denne gang af Super-Christen, en ung game-reak, der ved, hvad han vil!

**30/ Røg på spil**  
Kan software gøre dig røg? Ni ud af 8 program-masser svarer nej. Læs her hvorfor.

**32/ Superhacking**  
Verdens bedste hackere er vestnyttige, og kan bryde ind hos NASA, Burger King og US Army.

**34/ De døde**  
Der er mange software-titler, der ikke er blandt de kæretere. Vi beretter om de mange, der er i mudd netop nu.

**37/ 4 x A**  
Fire A'er står for Amiga Arcade Action Aid. Need we say more.

**38/ 177 superpokes**  
Masser af bomber, uendelige liv og ubegrænset energi. Det er bare lidt af det magtet vi brænder op for til 177 af en-pil!

**42/ SOFT Cheap**  
Fra den billige hynde med det Det-Daf-Duffy-fæls om masser af gode spil. Men også nogle vildt dårlige.

**45/ TAST 'em in**  
Så er det gratis til ti-gå-venne bedste program-mær - det er noget, der rykker!

Så læser I SOFT er sædvanligvis efter en episode på mellem 2 og 3 sider. Men denne udgave er mere omfattende og indeholder selvfølgelig illustrationer, der giver et mere levende billede af de ting, der er udtrykt i ordene. Som sædvanlig er der naturligvis også en række af gode spil på listen, der er særligt interessante og i sidste ende populære. I den sidste artikel vil vi se på de mange og er især de gode spil, der er i fokus. Læs den og vil være glad i at have været med til at gøre det. Denne udgave vil være en god hjælp til at finde ud af, hvad der er værd at købe. Og med denne udgave af SOFT kan man også finde ud af, hvad der er værd at købe.

For: Tidsskrift Forlaget  
A. B.  
Redaktion:  
Borg alle DTN's Redac-  
tion  
Postboks 100  
1000 København C  
Telefon 01 91 01 21  
Faks 01 91 01 21  
Abonnement:  
Tidsskrift Forlaget  
Tel. 01 91 28 33  
I abonnementet indgår 12  
numre (12 levende)  
Distribution:  
DCA  
Apostrophedatens  
001 0100-9025

# PULS



En scene af de rå 3D-effekter i Dark Side, sænket game fra Incentive.

## PÅ DEN ANDEN SIDE

Incentive er på spil igen. Det superlativt Dreier-spil har allerede fået en efterfølger, Dark Side, som indeholder de samme 14 tredimensionale grafikrutiner.

Men både historie og grafik er forskellig fra Dreier.

I Dark Side er handlingen henlagt 200 år efter Dreier. Lige siden Katastrofe blev smidt ud fra deres planet, Evath, har de prøvet på at sage en gusem havn over blandt andre dgi! På den mørke side (ingen joke!) af deres planet Ticuspid har de opfundet det ultimative våben, Zephyr One, og peget det med Evath.

Det betyder total destruktio n af Evath, og det kan vi ikke lide.

## RENGØRINGS-VANVID

Nu er du igen kommet på den. Den negen på mission mod Thundercross rumskibet, der tuffer rundt i universet og suger omgivelserne ind i sit sorte hul.

Men du får først chancen for at eskalere Thundercross, når alle dets rumjagere er skudt i småtysk og din jager stadig er intakt.



me jetmotorer H.I.A.T.C.'s spørgsmål til dig, er om du er i besiddelse af evnen til at guide flyene ned uden skræmme.

Den lange forklætte står nemlig for Heathrow International Air Traffic Control, hvor du må overtage arbejdet fra de overarbejdede, underbetalte og stressede folk oppe i kontroltårnet, der har ansvar for de mange hundrede fly, der lander i London hver dag.

Spillet giver dig højt en halv time til at få de forskellige fly (inklusive Concorde) ned på jorden. Og du må hellere være forberedt på radarstøj, fejlagtige take-offs, fly, der løber tør for brændstof og nedlandinger, hvis ikke duskal gå ned med faget efter få minutter.



Sådan ser Army Moves ud i den nye 'single-version'.

**Så er dine læsebøger endnu engang tunet ind på favorittrekvensen. Vi bringer dig alle de hotte nyheder, rygter og skandaler fra computerens pixelverden, som du nogenside kunne bede om.**

## HÆR BEVÆG-ELSER

Det spanske softwarehus Dynamic scorede en rimelig succes med deres Army Moves på C64. Men det var åbenbart ikke tilstrækkeligt. Iverftold er der en Army Moves til Amiga på trapperne.

Her skal du endnu en gang fælde ind i rollen som medlem af SOC (Special Operations Corps), en gruppe af elite-soldater. Gennem dit arbejde bliver du involveret i nogle rimeligt alvorlige konflikter, hvor der ikke er plads til medlidenhed.

Du er nødt til at rejse igennem fjendebefæstede jungler, ørken i et vorteret udbud af befordringsmidler (jeep, helikoptere og tanks) og harve de paase omgivelser til ukendelighed for at nå frem til hovedkvarteret.

I fjendens hovedkvarter skal du sprænge pengeskabet og finde de stjålede papirer for at kunne vinde lejen. Hvad du derefter gør, blander militæret sig ikke i!

## IKKE EM

Der er flere fede fodbold-spill til 8-bit maskinerne, men hvad siger du til at komme rigtig ud at løbe med Amiga'en?

Microdeal er igang med et International Soccer, der giver en vidt fodbold-entuslaster af, hvad han har drømt om - uforfagen god kondi.

Udover at være en temmelig præcis efterligning af "the real thing" giver International Soccer dig valget mellem vind, regn, projektils og meget andet.

## H.I.A.T.C.

I skyerne højt over byen er der fyldt med kaldt metal og var-

Der er 8 store basiske Thundercross-remisde og 64 forskellige rumjagerformationer af varierende hastighed og sværhedsgrad til at slås af på tilmets heftig shoot 'em up underholdning.

Programmer er Jeff Lee, kendt fra Rocky Horror Show,

## TERMINATOR

Så har Robtek, hin elendige softwarehus, sandelig ført råd til en filmicens. Og hvem har man indirekte betalt for den, hvad?

Licensen er til Arnold Schwarzeneggers supergamle actionfilm, Terminator. Og Robtek har tilsvarende lavet en aftale med en amerikansk organisation ved navn, Key-punch, der skal stille dem yderligere tre filmicenser i år. Nå, men vi kan da altid træde os med, at bibelen siger, at de første skal være de sidste og Robtek ikke kan blive ved med at få råd til også at betale for en licens til at dække over deres utædeligt elendige programmer.

Hvis du alligevel skulle være interesseret i Terminator kan vi fortælle, at den kommer ud i august-måned på deres Diamond Games-label. Føst til Amiga og siden til C64.

## GO! FOR IT

SOFT-redaktionens gamle ven, David Baxter, har nu rykket sine hegnsplade fra Elite til GCI og hæftig lover han masser af gode ting og togter. Først og fremmest er der alle konverteringen af Shocked til Data East.

Senere handler det om Capcom's produkter. De har nemlig solgt licensen til alle deres nye spillehalsprodukter til udgivelse hos GCI!

Det drejer sig i første omgang om Street Fighter, Black Tiger, 1943 og Tiger Road, i slutningen af året vil de blive

fulgt op af en ny stribe superhøtte games. - Rent faktisk er de kommende seks konverteringer så høtte, at spillehalsmaskinerne endnu ikke er nået ud fra Capcoms laboratorier.

## SUPER-FLYVER

Nu er verden godt på vej til at få endnu en demonstration af Amiga'ens overlegne gra-

fermal og F-16 Falcon.

Al action er hentet til San Francisco Bay og skyerne derover... Der er seks kompromissioner (tre til hver flytype), som rækker lige fra beskyttelse af presidentflyet Air Force One, så det kan lande sikkert i San Francisco International Airport, lange to F-16 flytve og smadre russiske missiler.

Missionerne skulle virkelig være en oplagt mulighed for at få koldsvet på panden. Bectronic Arts lover hastigheder, der nærmer sig virkelighedens, samlede maffolyde og stiller naturligvis en pæn



Severest grafik i ledelse: Interceptor fra EA.



flermuligheder. Interceptor fra Bectronic Arts er ganske enkelt noget af det mest overdrevne flotte, SOFT nogensinde har set på en hjemme-computer - derfor er det også månedens SOFT-forside.

Interceptor er en jagerfly-simulator, der giver spilleren mulighed for at kontrollere en af to fly fra virkeligheden, F-15

håndfuld våben til pilotens disposition.

Ikke håndvåben, men Sparrow radarstyrede missiler, Sidewinder-missiler og en Vulcan kanon, der spytter op til 6000 kugler ud i minuttet.

Interceptor ligger og ventrer på dine små svejlede hænder, nede i områdets computer-boks. Top Guns watch out!

## MAX SPØGER STADIG

Der er ikke kun på sæt i konklusionerne og i et ældgammelt Ocean-spil man finder Max Headroom. Nå, den irriterende fyr findes nu også på video. Den originale Max Headroom film har gennemgået nogle radikale ændringer og er endt som seks TV-episodes a 50 minutter, der nu også er sendt ud på video.

Nyd Edison Carter overanstaltelse, når han meder en sekunde, der får dig til at ekvipere, ryst på hovedet når han kører sin bil ind i "Maximum Headroom" skiftet og send en chockbelte gennem dine underpants, når du opdager at videoen faktisk er dårligere end computerspillet...



## CINEMAWARE I FRONT

Nu er Cinemaware parat til at aflyse en ny solve biograf-spil. The Three Stooges, der er baseret over tre (ukendte?) amerikanske komikeres mellem bliver det første.

Her styrer du Moe, Curly og Larry, rundt i verden for at tjene til dagen og vejen og Mo's Ophanage (inklusive hendes tre dejlige datter).

# PULS

## AKTIVE ACTIVISION

Activision er på vej i fælden med to nye spillekonsoller. Det er Activision, der har købt rettighederne til Afterburner og håber på at score kassen hos hjemmecomputerpublikummet.

Maskinen er sjældnets sejeste flyve-spil med et fantastisk kabinet og en out-of-this-world grafik.

Sådan bliver grafiken hver-fald ikke på Commodore. For at gøre os spillerugle tilbedere har Activision nemlig besluttet, at gå på kompromis med grafiken og lægge vægten på hastighed og svar-hedegrad.

Hvordan det går, kender vi først finde svaret på omkring juletid.

Et par måneder tidligere på sæsonen vil vi forhåbentlig finde R-Type, kampspillet of et shoot 'em up, der sluger 5-leoner som andre spiler penult...

Hvordan R-Type "spiller" står endnu i det uvisse. Programmerer-teamet er travlt beskæftiget med at finpudse en så grafiske.

Og letvigt har Activision netop skiftet navn. Spillene markedsføres stadig under det gamle, men firmaet bag kalder sig nu for Media Genic.

For at få check på finanserne prøver Curly tyksten som præmiebøger (men Lomys violin er gået i stykker og Curly kan ikke sids. Hvis ikke han hører Pop Goes The Weasel). Deres jobs som tjener og mediciner på et hospital går på samme måde.

Sig ikke, vi ikke advarede dig på forhånd! Uaf bedre bør det gå i Rocket Ranger, der udfilles i 40'erne, mens nazisterne var godt igang med at underlægge sig resten af Europa.

Men ude i fremtiden er nazisterne blevet gennemskuet af nogle videnskabsmænd, der også har opfundet en tidsmaskine. Derfor sendr de en rumdragt, lyststol og et hjemmeligt dekodertul tilbage i tiden til dig.

Og så har du bare at redde menneskeheden fra nazisternes klør.

Rocket Ranger byder på masser af fed animeret grafik og to Mb samlet lyd.

## DELUXE VIDEO

Electronic Arts er nu klar med version Deluxevideo version 1.2 til PAL.

Du kan videvideo 1.2 giver Amiga-ørens mulighed for at generere avancerede sølvsejere og tfler, indlægge baggrundsmusik og alle mulige andre ting til videoen.

Programmet kan bruges til alle Genlock-interfaces og indeholder 27 specialeffects og 3D-tekster.

Time Scanner er et must for alle os, der ikke har råd (eller plads, hed.) til den ægte version...

## VERMI NATOR

Der er som sagt masser af hypergul på vej fra Firebird/Rainbird til Amiga.

Et af de spil, der allerede burde ligge og kikke i butikernes vinduer, når dette SOFT-nummer udkommer er Verminator. Og er det bare sager... Verminator foregår indeni støtten på et ældgammelt egetræs og består af mere end 250 farverige lokationer.

har en paan slot penge til overs.

Men problemet med at have gæld er jo, at de bliver halvsure, hvilket du kommer bogud med fernisene og begynde at sende kilderolter efter dig!

## MER' MASTER

Mastertronic udvider og udvider.

Nu er de mrsondten også begyndt at investere i rettig-



Nyt fra Cinesavers.

## TIDS SCANNER

Allerførst kommer der imidlertid et brug af en konvertering, som først skal kønøres efter sommerferien. Det drejer sig om en konvertering af den fantastiske Time Scanner spillekonsolmaskine.

Sega-maskinen har været en solid succes rundt omkring med sine realtids flippers og boldbevægelser. Det er bare Pinball-simulation med stort P og fire niveauer med forskellige temaer.

Så Time Scanner-konverteringen må ganske simpelt ikke blive dårlig.

Du er blevet hyret af trafikkomiteen til at betri egehræbet for en mærkeligt og særdeles hårdt angreb af skadedyr. Og det er en god chance for at øge sin indkomst.

Hvert skadedyr, som du skyder, smækker en skalle eller smadrer med en sten vil give dig ekstra cash. For den kan du købe nyt og mere kompliceret materiel, som er højst påkrævet som du avancerer i træningsåret.

Men der er også andre metoder. Du kan gå i banken og låne penge og casionet er også altid åbent. Hvis den er høj gal går man til mafien, der altid

heder til konverteringer. Og når Mastertronic gør noget, er det gennemført.

De har nemlig skaffet computer-rettighederne til Double Dragon, et af de mest populære slå/spise/banke spillemaskiner fra sidste år.

Mastertronic har indgået en kontrakt med Technos, det største softwareudviklingshus i Japan om Double Dragon og alle deres andre produkter indentil to år.

Handelen er helt unik på den måde, at Mastertronic ikke har haft med Technos, der står som den officielle udgiver af Double Dragon-spillemaskinen. Og ved dette forhold har de garanteret både sparet tid og penge (de sælger jo ikke budgetsoftware for ingenting).

På grund af det hårde marked for spillekonsolmaskiner er

det endnu for tidligt at sige, hvad der kommer ud af Technos-afslutten.

Når Technos er færdige med et spil skal produktet nemlig også sælges til Capcom, Taito, Sega, Atari eller nogle andre for at nå frem til spillehalerne og det er kun de færreste spil, der når så langt!

Men ligegyldigt hvad der end måtte nå frem til spillehallen vil det blive udgivet gennem Mastertronic's Melbourne House-label til Amiga og C64.

## A-NYHEDER

Der er også faldt knald på den anden type A-nyheder. Vores redaktions-Amiga er næsten druknet i pressemødelejer om spil til den.

Her er et par af de korte... Stormtrooper fra Creation ligner en gang rigtig god gammel skydeaction i et kernetvæben-hængefærd landskab. Men ved nærmere undersøgelse viser det sig at være et mine-kompleks, hvor man skal rydde 16 niveauer for invasionsstyrker.

Tien afveksling gør du det ikke kun for Gud, konge og fædreland. Der varierer konstant betaling for hver døde fjende. Målet er at rydde kompleksets overhoved, en forædelsk geofysiker, af vejen. Og det lyder jo ikke helt dumt! Hos Sensible Software finder man Witball - et af sidste års megahits til 64'eren. Witball har otte landskaber, der skal slås af din levende bolid, der kan skyde alens og samle ikoner op fra jorden.

Det er naturligvis uændt at komme i nærkontakt med de andre eksisterer og smalt af samle farve, som du kan fylde mosebatterne med.

Endelig er der The Great Giana Sisters, en habil efterligning af Mario Brothers. Der er plads til to spillere og nok at gøre på de 30 niveauer med af sprutte monstre og samle diamanter.

## QUARTER BACK

Så er der igen fed sladder til øregangene.

Mastertronic har gjort et stort nummer ud af deres rettigheder til en spillehalsmaskine med amerikansk fodbold, der skal bære quarterbacken John Elway's signatur. Spillehalsmaskinen kører allerede i statens, men Mastertronic regner med at lancere Quarterback til Amiga og 64'eren august - når den nye sæson starter.

Og ny sæson er afgjort hvad både Mastertronic og John Elway har brug for. John Elway



*Guns in Heaven, slæppe atmosfæriske, så er det Kometaster!*

og hans team (Denver Broncos) blev været forkludt ud i årets Superbowl-finale af Washington Redskins.

Og Elway var ikke helt uden skyld. Og når det regner på præsten drypper det på den.

1000 kroners spørgsmålet er, om Mastertronic-spillet så vil vise sig at være lige så dærligt, eller måske endnu dærligere, end Elway?

## ENLIGHTENMENT

Vi har tidligere anmeldt Druid II - Enlightenment.

Nu er den på vej ud til butikkerne en Amiga-version og alt lyder på, at det bare bliver det lykkelige.

Spillet har 32 forskellige magiske familier, 16 niveauer plus fed grafik.

## HUBBARD LØBER HJEMME-FRA

Den kendte Rob Hubbard er stukket af hjemmefra. Han er sidst set i Californien. Rob Hubbard, der har stået bag tykden til et hav af spiler går over til fjenden. Efter at have leveret sit fæste masterpiece til Skote og Die for Electronics Arts sidst blev han optagelse af amerikonerne. Hans arbejdsplads hedder nu Electronics Arts, California.

*Hvis han de holder væk med die Ferrari skulle blive travl, skal de bare give lige som den vildt interessante person fra DNL. Bang!*



# PULS

drevne maskiner med plads til to personer. Alene kabinettet (eller hvad man nu kalder det) er kolossal stort og veludrustet. Activision har købt computer-reffighederne til spillet og regner med at have spillet ude engang i slutningen af året. Hvordan de regner med at få spillehalspillet live-feeling lagt ind i spillet fortyder der endnu intet om. Vi skulle høre og sige, at en legeløjstank absolut ikke er tilstrækkeligt...

## BIRD-WARE

Nu har Telecomeff igen været i udlandet for at fejke scenen af. På vejen har de investeret i et enkelt amerikansk programmeringsteam. Det drejer sig om Icom Simulations, der hidtil har fået deres produkter udsendt under Mindscape's navn (blandt andet The Unknitted and Deja Vu-spillene). Icom har nu også oprettet et team i England og sørgt for en kontrakt med Rainbird. Der er seks titler undervejs, inklusive Deja Vu II og et action spil fra dengang Vesten var vidloam er på vej til at fylde fyngdepunktet fra adventurespil til action, der lykkes. Og det bliver primært til Amiga. Icom regner med at fylde ud deres programmering til Europa indenfor de næste par år.

## AQUA-VENTURA

Nu har Psygnosis gjort det igen. Sidste gang da SOFT var ovre at besøge dem, blev der udført store planer om et tredimensionelt Ben Hur-spil, der skulle bygges over en drejende arena. Det er nu gået i melposen og frem fra tegnerens syge hjerne er der dukket et weird undervandspil, der bygger på nogle af de gamle ideer. I Aquaventura flyver du henover fem tredimensionelle og overvældede verdener, som skal renses for flyvende talkener, arme og andet godt. Når den verdener er ryddet gælder det om at finde indgangen til tunnellen (altid under vandet), der fører frem til den næste verden. Det er på grund af denne indgang, at Aquaventura har fået sit undervandsnavn.

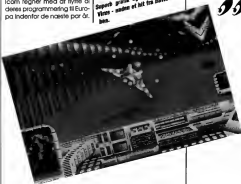
## DISNEY DANSER DERUDAF

Mikkel Mus (eller Mickey Mouse, om du vil) er den første af en lang serie kendte Disney-figurer, der vil invadere computer-skærme over det ganske land i form af games fra Gemin Graphics. I det første Walt Disney spil er Mikkel Mus inde i et slot, hvor han skal finde fire dele af en stav og samtidig kæmpe mod hekse, fagermus og andet snavs. Senere på året kommer Gemin med spil omhandlende bl.a. Anders And og Fedtmule. That's all, folks.

## FOR DE PARANOIDE

"Citizen, are you happy?" Sådan starter teksten på skærmen i "Paranoia", det paranoid fremtids spil fra Magic Bytes i Vestfyskland. Magic Bytes har tidligere vilt verden, at de kunne lave spil Western Games, Flip & Flip, Vampires Empire og den hvide panter nu bare for at nævne lidt i røng.

Superb grafik og helt genoplyst  
Vind - måske et hit fra David Bross.



## NINJA II

Så er der igen masser af heftigt æretæve-action i luften. Nårviser Ninja, siger karotte. Og det ligs, hvad det er... Ninja II er nemlig efterfølgeren til super-mega-hitet The Last Ninja fra System 3. Ninja II er flyttet frem til var lidsalder, men det er stadig kampen mellem det gode og det onde, der er sagen. Og ligesom i The Last Ninja er den onde mand en Shogun. Denne Shogun er tillynkede blevet gentadt i 1988 som leder af den største bande i New York. Dig, ninja'en, er fulgt med til vores lidsregning for at gøre regnskabet op med overfænder. Spillet byder ligesom forgængeren på 5 multi-head sektion, hvor du må stille op til æretæve hos alle New Yorks street-kids. Det endelige opgør foregår i Chinatown. System 3 lover, at Ninja II vil være flottere og bedre spillende end forgængeren!

## SKYDE-SKÆG PÅ LARVE-FØDDER

Har du læst sidste nummer spillehals-artikler? Fm, så ved du også, at Cyber-tank er en af årets mest over-





*Elly, tre døgning har stadig kunne posere med god samvittighed.*

Denne handler det især om science-fiction. Du er inde i alpha-sektoren, som er under Master Computers kontrol. Alt historie om tidligere tider er gået tabt. Computeren er din ven. Men er du også Computerens ven? Computeren giver dig forskellige småjobs som f.eks. at dræbe de mennesker, der er blevet for magtfulde. Det er rent paranoia, for pludselig kan du selv komme ud for at blive jaget, hvis du selv får for meget magt. Spillet er lidt Gauntlet-agtig, men der sker mere her og der stilles større krav til dine strategiske evner.

Grafikken i "Paranoia" er som alt andet fra Magic Bytes i top. I spillet er der desuden forskellige våben, du kan finde rundt omkring og samle op. Og pas på de mange borgere, du møder. Nogle er venner, andre ikke... I Skandinavien står World Games på Amigaer for distributionen.



## SER DU LYSET?

Nej, dette er ikke en letinddomstime, bare en opfindsom ovenskift til spillet Earthlight, der kommer fra mesterprogrammereren Pete Cooke's hånd.

Et mærkeligt rum-væsen, der går under navnet Storm er strandet på månen og så er gode dyrådne... Hørseneste håb om at komme tilbage til sin fædrepalad er at destruere kraftfeltgeneratorene og smadre den lille hær af skæbenedrøder, der patruljerer rundt på månens udek af en overflade.

Som sædvanlig har Pete Cooke inkluderet et smart programmeringsff i sit spil. I Earthlight er det en grafikrutine, der skaber nogle mega-fede skyggeeffekter på den scrolende måneoverflade... Earthlight bliver udgivet af Firebird.

## VIRUS I DIN 'PUTER

David Braben, kendt for suspensølgere Eile og fantasispillet Zarch til Arhamedes, har kreeret en nyt mester-værk.

Virus er navnet på konverteringen af Zarch til Amiga, der ligesom forbilledet spilles over et scrolende tredimensionelt landskab.

De invaderende allers har angrebet din planet og spreder den dødelige tede virus. Dit job er at stoppe virusen med missiler, bomber og hvad man ellers kan finde på at bruge.

*Verld grafik er andet. Men lad os se, hvad Pogge's mere lader på.*



# PRÆCISION I VERDENSKLASSE



*Citizen HQP-45 printer  
med 6 indbyggede skrifttyper  
og mulighed for et væld af  
skrifttyper ved  
montering af ekstra modul.*

Seks indbyggede skrifttyper.

Udskrivning af højopløsningsgrafik.  
Mulighed for et væld af skrifttyper ved  
montering af ekstra modul.

Elegant design, robust opbygning og  
enestående pålidelighed.

Med 2 års fuld garanti og en pris, der  
ligger helt i bund er Citizen HQP-45  
det mest fordelagtige printerkøb når  
der stilles store krav til kvalitet og  
driftssikkerhed.

## BELAFON

Istedgade 79 · 1650 København V  
Telf. 01 31 02 73

**FØR 11.900,-**

**NU KUN  
5885,-**  
+ moms

**BEGRÆNSET ANTAL PÅ LAGER**

# Vind Vind Vind



Der er store chancer for bling i SOFT's gljorntiske sommerkonkurrence. Vi har teamet op med Electronic Arts, folene bag Interceptor superspillet. Vær med og vind...

Der er gang i SOFT, også selv om det er sommer og regnen sker ned.

Er du fisk, sker der noget nu - Danmarks mest gljorntiske sommerkonkurrence hvor du kan vinde masser af spil, T-shirts og andet godt grej fra Electronic Arts.

Anledningen er det nye Interceptor-spil, som de gerne vil have lidt på tromme for. Interceptor er state-of-the-art megagrafik og hurtigt gameplay, der er hentet direkte fra de dansende varme spillehaller og ned i DIN egen bjar. Du kan vinde 25 førstepræmier, nemlig signerede særeks-emplere af det nye Interceptor-spil - loft er der 25 vindere. På underpladsen har vi 50 fantastisk designe-T-shirts med Electronic Arts logoet på

forsiden. Kvaliteten er den superholdbare fra USA.

Endelig vinder 25 3. plads heldige en kop. Den hedder Hank.

- My name is Hank, I'm a cop, siger den. Og selvfølgelig har også den et smart Electronic Arts symbol hen over siden.

#### Sådan vinder du

For at være med i mega-konkurrencen, skal du sende din kupon ind senest 1. august 1986. De første 100 kuponer, vi trækker lod blandt, vinder automatisk præmier. Men det kræver naturligvis, at du svarer rigtigt.

Kuponen må gerne fotokopieres eller staves af, hvis du ikke vil klippe i bladet. Men vi accepterer kun een kupon pr. husstand, så den der med også at sende ind under mas, fas, llesesfes og din hunds navn - det er no can do. Alligevel. Held og lykke. Der er 100 præmier - også en til dig Rasmus Kikvegård Kristiansen

## PRÆMIER TIL ALLE...

### KUPON

SVAR 1: Hvad hedder det spil, der er på billedet?

SVAR 2: Hvad er EOA en forkortelse for?

SVAR 3: Hvor mange joysticks kan stufes til en standard C64?

SVAR 4: Hvad er det danske ord for adventure-games?

NAVN:

ADRESSE:

POST-NR./BY:

TELF.-NR.:

ALDER:

Send kuponen ind senest 1. august 86 til SOFT Sommerkonkurrence, St. Kongensgade 72, 1264 København K. Så er

du med i lodtrækningen om 100 lækre præmier. Spil, T-shirts og meget mere.

# SOFT-MAIL



Herlige Hanne med den store kniv. Brevkniv, that is - jo, hun er tilbage igen i stolen, hvor hun svarer på DIN post om hvad der går rundt.



## Kom med i klubben

Opropl

Tak for et hylet fædt blad, som alle burde hvinges til at købe.

Jeg har startet en inter-skandinavisk klub for dem, der gerne vil udvise gode råd om programmering - især os, der er begyndt lidt på maskinkode. Jeg er selv 13 og har en 64, jeg er ret sjarop på.

For at komme med i klubben, skal man være mellem 10 og 20, have en C64 og kunne komme med gode råd og rike rutiner til andre klubmedlemmer.

Som oplagelseskrav skal folk sende navn, adresse, til- nr samt et program, der sætter skærmbilledet i maskinkode (det er for, at kun folk, der kan lidt maskinkode oplages som medlemmer. Og programmet er et bevå).

Du kan også ringe efter yderligere oplysninger om The

Club på 08 28 17 16 PS. CR, og SOFT er råsejt!  
Christian Larsen, Algade 26,  
9330 Højerup



Høj Chr.  
Fed ting med en club for fredda med lidt mere specielle data-interesser. Hvad bliver det næste, en klub kaldet SMIL (Somarbejdende Microprogrammerer i Lærvig)? Anyway, held og lykke med de klub.  
Hanne.



## TA-TA-TA-TAST..

Højsa Hanne!

Jeg er en 14 årig dreng, der har en Amstrad CPC 464, som jeg bruger både til spil og programmering.

1: Er "Shoot" om up Construction Kit" kommet til Amstrad? (Hvis ja, er kvaliteten så lige så god som på Commodoren? Og hvor koster en båndversion så?)

2: Jeg er totalt VLD med et spil fra firmaet "Kuma", som hedder "Fruity Frank". Desværre er der kommet lod-od-nej på mit bånd, så jeg tænkte at jeg ville købe et nyt. Millen så viser det sig, at spillet slet ikke er til at opbevare! Hvad skal jeg gøre? Hvor kan jeg få fat i et nyt game?!!... Abstinensene begynder snart at melde sig!! Du MÅ hjælpe mig!!

3: Hva' mae' at lave no' en flere konkurrencer, hvor man skal bruge sin brain lid? @ stede for bare at svare på nogle totalt nemme spørgsmål)

4: Hvad blev der af "Game of the Year" konkurrencen 1987?

Del varldi at en mundfuld. Og  
til slut:  
SOFT er et overskudt læbet  
blad.  
Med søftig hiven.  
Morten Blaabjerg, Odense.



Hej Morten!  
1: Nej.  
2: Det er korrekt, at "Fruity  
Frank" ikke er til få i butik-  
kerne mere. Det er egentlig en  
skam, da spillet er helt i top,  
selvom det er ret simpelt. En  
læring for dig kunne måske  
derfor være at annoncere  
efter det i Den blå Avis. Der er  
helt sikkert andre end mig, der  
sidder inde med dette fede  
spil!  
3: Ja, hva' mas' det???  
4: "Game of the Year '87" blev  
lidt af en flok, og sådan en  
gentofte man jo ikke, vel??  
Hanne.



## Billigt Navneskift

Hej SOFT.  
Jeg er en gæst gult på 11, der  
ville blive glad, hvis du god  
besvare mit spørgsmål: Hvor-  
for har man givet Street Haste  
navnet "Bop 'n Rumble"?  
Hilsen "Bønne", Charlot-  
tenlund.  
PS: Du er en sød, lækker steg.



Hej Benjamin,  
Street Haste er titlen på et  
fuldprispil fra Melbaume  
House. Spillet, der ligger i alt i-  
bøger, blev ikke nogen suc-  
ces, og da man nu har ud-  
givet seks samme spil til bil-  
ligpris er navnet blevet ændret.  
Det er også det eneste, selv  
spillet har de ikke helt ved.  
Normalt ændrer man ikke  
navnene på gamle fuld-  
prispil, når (hvis) de bliver re-  
lanceret som lavpris senere  
hen. Men her er altså undtag-  
elsen, der "kræfter reglen."  
"Hanne".



## Ninja stripper!

Hej Hanne,  
Jeg er en lykkelig ejer af en  
64'er, som først har lidt gult til  
ejeme af "Int. Karok +":  
Tryk stjerne-tasten (\*) for at  
lave om på solstrøerne.  
Tryk TGBJ ned på samme tid,  
og baggrunden skifter farve.  
Og så til det gode:  
Hold EFT ned på samme tid, og  
så smider karlemændene  
bukserne et øjeblik og be-  
gæfter kæmper de videre,  
som om ingenting er sket.  
Og nu til mit spørgsmål:  
Såder der en smart fyr, der  
kan lave billed i basis til  
64'eren, for sådan en mangler  
jeg!!  
På forhånd tak,  
L. B.



Hej L.B.,  
Jeg glæder mig allerede til at  
se, hvordan sådan en Ninja-fyr  
åh, fyr, ser ud med røven borte.  
Om der sidder en smart billed i  
baseco? Det ved jeg godt  
nok ikke, om der gør. Men hvis  
der gør, så fat pennen,  
drenget,  
H.K.



## Kennie-boy, that's me!!

Hej SOFT,  
Jager en 14-årig dreng, der er

stykke tid har gået og tænkt  
på, at selve til det overfede,  
super, dejlige, lakre, fantas-  
tiske, kærne, pæne, mega,  
max, gode, søve, blad, som I  
har læst op at stå.  
Efter at have holdt bladet i 2  
år (sammen med min simple  
64'er), har jeg opdaget, at for  
at få et endnu bedre blad må  
I have:  
plakater  
flere mega tæster  
et lykkelig blad  
forså villi helt sikkert score flere  
kæser til det bedste blad  
overhovedet i Danmark  
(tænk over det!!)  
Ti slut har jeg nogle spø-  
gsmål:

- 1: Er der til spillet "Defender of  
the Crown" kommet eller  
planlagt en fortsættelse?
- 2: Kan man bruge et 64'er-  
joystick til en Amiga?
- 3: Kan du give mig adresserne  
på de danske softwarehuse  
("Star Vision", "World Gam-  
es") eller andre danske spil-  
firmaer?
- 4: Kan Arcade spille-  
ma skeme lave bedre grafik  
end en Amiga? Hvor stor  
forskell der på en Amiga og en  
Arcade maskine? Hvor  
lang tid tager det program-  
merere at lave et enkelt spil?  
Med SOFT lige hilsne,  
Kent Viborg Nielsen, Lem St.



Hey Kenne liyol!  
For at starte med slutningen:  
4: Arcade er jo som bekendt  
en rigtig spillehalsmaskine,  
mens Amiga (500) er en  
hjemme-computer med ad-  
skillige andre funktioner end  
bare det, at man kan putte et  
spil i den ene ende og så  
noget godt ud af den anden!  
Arcade maskinen er kun

bygget til et formål, nemlig at  
man skal kunne spille på den.  
Derfor vil resultatet selvfølgelig  
også blive bedre end på en  
maskine, der skal en masse  
andre ting, foruden det at  
køre med spil. Samtidig synes  
jeg dog, at Amiga'en har en  
utrolig flot grafik (forhold til så  
mange andre hjemme-com-  
putere. Ofte kan spillene til  
Amiga endog måske slå med  
spillene til tv. Sæga en, og det  
siger jo ikke så lidt!

- 3: Starvision, Rodovrevej 42,  
2300 Kbh S og Worldwide  
Software, Englandsvej 356,  
2770 Kastrup er nok de to  
danske firmaer, der er mest  
med på udgivelse af nye  
games!
- 2: Ja, det kan man godt! Det  
er nemlig standard-etik, der er  
monteret i begge maskiner.

1: Der er kommet en fortsæt-  
telse, men der vil højst sand-  
synligt gøre det (muligvis til  
efteråret). Spillet har jo solgt  
godt!  
Til sidst kan jeg oplyse dig om,  
at SOFT altid har været i en  
konstant udvikling, og altid vil  
blive ved med at være det.  
Så måske en dag vil SOFT  
blive dit helt uprøbelige ønske  
blad, lige som du selv ville  
have været det!  
Hanne



## Bøv med Barbarian!

Hej Hanne!  
Jeg har en Amiga 500 og  
spillet "Barbarian". Men  
desværre også et problem.  
Når jeg har kørt ca. 50%,  
kommer jeg til en Draculo-  
oglig mand, som kaster  
indkugler mod mig. Jeg kan  
ikke dræbe ham med hver-  
ken svær, pil eller skjold. Hvis  
jeg går forbi ham, er der bare  
en afgrund.  
Hjælp mig! Jeg KAN ikke  
komme videre!  
Den ulykkelige dreng,  
Mads.



Kære Ulykkelige Mads!  
Jeg er utrolig ked af at møde



# SOFT-MAIL

dere 64 bare at der lå et program på båndet, og båndtråderen lærte viske indtil jeg stoppede den med RESET-knappen.

2: Kan jeg ændre på loade-funktionen, så skærmens timer mens jeg loader?

3: Hvordan laver jeg selv-stående programmer?

4: Kender I spillet "SA-KEE af Aslah"? (Et adventure fra Mastertronics). Jeg har TROUBLES med at komme forbi den fæmelig lillerende GUARDIAN. Hvad skal jeg gøre?

Hjælp mig med disse problemer, og min lykke er godt. Ideen med at sende brev-strømme et signalet fotograf af dig var god (tak, Ivonovich), ligesom ideen om dig som folde-ud-pige i midten af bladet (tak, Nicolai).

Så har jeg en lille opvikler til den stakkels, forelskede fyr Jacob Vejstrup, der skrev til dig i nummer 6/87:

Jeg ved ikke om "Flowers" findes til CBM 64, men sikkert er det i alle fald, at jeg har set det som spillehalspil i Cinema 1-6 (den ved Rådhuspladsen), så du behøver ikke at rejse længere end til den kære biograf, hvor maskinen står som nummer 6 fra venstre.

God jagt, Jacob! Det skulle vist være at (pynt) for denne gang! Din for altid, Rasmus Palbo, Søborg.



Min allerkæreste Rasmus, Jeg ville ikke, at du var sådan en lidenskabelig fyr... men man bliver jo overasket fra tid til anden, derfor undrer det mig heller ikke, at du synes, at Ivonovich's ide med autografkort er god; du ville jo snart have så mange, at du kunne følelse det værdie med dem....

1: Når du skriver POKE 1,PEEK(1) AND 1 nuttiller du alle bits (undtagen den første), og det betyder, at du skifter KERNAL-ROM'en ud - og erstatter den med RAM. Det vil sige, at en LOAD kommando vil hoppe ned i RAM - og Jubile... Computeren crascher....

2: Yes - det kan du, men det kræver en del arbejde. For nu ikke at forære dig at (så du mister selvspejsten) har vi valgt, at opstille en "plan" for hvordan du gør.

1. Lav en loadrutine (kopier eventuelt den i KERNAL'en)

2. Indsæt en INC \$D020 efter hver kaste byte

3. Indsæt eventuelt en INC \$D021 lige efter (INC \$D020)

4. Hop tilbage til BASIC igen (det står i LOAD-rutinen i forvejen).

3: Hm, det var svært - Der er ingen let metode, men sår du f.eks. op i bogen "Das Antiquarische Buch" fra Dots-Becker, vil du finde svaret på din ben. (OK?)

4: Dear Palbo, Jeg spiller aldrig adventures og på forespørgsel hos vor lokale Dungeon Måster Smartensen oplyste han, at han aldrig spiller adventure-BLUGSPIL. Med andre ord: Har du prøbt et fuldtids-eventyr, er han der parat til at hjælpe dig. Ellers ikke.

Til sidst vil jeg gerne bringe dig en tak på Jacob Loverboys vegne, han har allerede købt et årskat til Cinema 1-6. De allerærligste hånere, din Hanne.



## Nye Epyx-Games

Hej Hanne, Jeg vil gerne have, at du laver en lille over alle Epyx-spil til mig - der må gerne stå hvilken computer, spillene findes til og måske lidt om selve spillet. Kan du også anbefale et tennispil?

Hilsen Jacob Jensen, Daag. PS: Jeg fyldte 12 år den 25. april

Hej Jack, Jeg fyldte 18 år den 2. juni - så nu kan jeg læse dyt! Med hensyn til Epyx-spil: Der er lavet MANGE, rigtig MANGE. Mest kendte er nok Games-spillene, altså Summer Games, Winter Games, World Games, California Games og at det sjov. Nylæste er "The Games", som er kommet i en Winter-edition og er lige op over en såkaldt Summer Edition. Der skal IKKE forveksles med Winter Games og Summer Games.

Låten må du få hos Epyx. Som taler er den meget, meget lang og da mange af de ældre spil er udbået, må du nok sløppe lidt af Det bliver en forfærdelig gang rod.

Gang i tennispil? Ja, typeme herinde på redaktionen spiller mest Match Point. Et altdagmet spil, men det bedste (at so the say).

True love, Hanne.



## Snart 18

Hej med dig, Hanne. Jeg er en dreng på snart 18 år (om 6 år).

Jeg har et problem med spillet "Land of the Lounge Lizards". Jeg kommer for ludens ud på altanen, hvor der er et andet vindue. Hvordan kommer jeg derover?

Jeg kan foresten heller ikke finde ud af spillet på den enarmede tyvekæagt-hjælp mig! Jonas Buur Sinding, Åbyhøj.

Hjælpen er nær, Jonas. For at få fat i glasset, skal du først gilles. Her får du nemlig et reb, som du binder til altanen og dig selv, herhaldsvis. Tyvekægnene fungerer ligesom arcade-maskinen. Du skal bare sløppe penge i. Hyggheheja fra Hanne

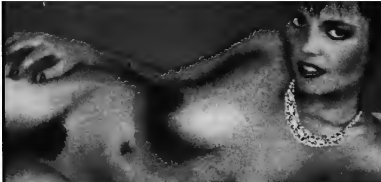


## Palbo igen

Hanne, min egen:

Jeg har søvel et par gange før, og har også en enkelt gang fået mit brev i bladet. Jeg har en del problemer, samt en smule ris og en masse ros (med stort R).

1. Når jeg vil lave et program i Basic, ville jeg gerne have noget af udfylde den (lange) ventetid med, når jeg loader det fra bånd. Så jeg fandt på, at lave et kort program, der lavede en friskærm, koblete VIC 2-chippen fra og loadede selve programmet. Det viste sig nu, at når jeg havde koblet VIC 2-chippen fra med POKE 1, PEEK (1) AND 1, så ignorerede min Commo-



På vej ind i 90'erne: TO CONTINUE



# LEDER FELTET

**Efter en langsom start er Amiga blevet til succes - det ved alle data-freaks.**

**SOFT har leget med leksika: Indsamlet de historiske fakta om Amiga'en. Og oven i kommer så krystalkuglen: What will the future bring.**

Amiga. Hos mange er det ord synonymt med drømme computeren. Og hos andre er drømmen gået i virkeligheden. Historien om den fantastisk computer starter egentlig i '82 hjemme hos en fyr ved navn Jay Miner. Han var ansat hos Atari og manden bag chipdesignet af Atari VCS, 400 og 500 spillemaskinerne.

Men Jay Miner syntes, det gik for langsomt hos Atari og startede sammen med David Morse firmaet Amiga. Dengang var det "in" at lave små spillemaskiner (som vi kender fra Nintendo, Sega og næst Atari i dag), hvorfor Jay Miner og David Morse satte sig for at producere den ultimative spillemaskine. Spillemaskinen måtte hverken have tastatur, diskette-drev eller nogen nævneværdig ROM eller RAM-hukommelse. Maskinen skulle ganske enkelt være til at spille på.

I firmaets første tre leve-

måneder lavede de ingenting på selve maskinen. Hardware-tilrådemanden Miner gravede sig ned i RAM og custom chippernes forunderlige verden, mens David Morse tog sig af visionerne og markedundersøgelse. Allerede dengang var konklusionen, at folk ikke købte spillemaskiner/hjemmecomputere for at skrive breve eller lægge budget, men for underholdningens skyld. Computeren måtte have god grafik, være let at bruge og frem for alt byde på en masse gode programmer.

#### Kapløb med tiden

Det blev besluttet, at Amiga'en skulle bruge en 68000 chip tilført en overlegen grafikhardware. Prisen måtte ikke runde 300 dollars. Derefter arbejdede Morse og Miner sig frem til et kompromis mellem deres ønsker og de specifikationer, der "så" ud til

# AMIGA

af være teknisk realiserbare. Det eneste, de to planerer på forhånd lødte sig hellst fast på, var de 4096 farver.

I marts 1983 var lå den "rå" prototypen færdig på tegnebordet. Resten af 1983 skulle bruges til at skabe og teste de komplicerede customchips. Men Amiga'en havde vokseværk. Kravene til customchipsne voksede i takt med tiden. Og pludselig var Amiga ikke længere en spillemaskine, men en fuldstændig computer - Endda en særdeles kraftig slagsen.

Omkring november '84 begyndte det så for alvor at se sort ud.

Prototypen ville ikke være færdig til nytårets begynder, Consumer Electronics Show i Chicago. Det gik ganske simpelt ikke hurtigt nok... Alle firmaets medarbejdere flyttede ind på kontoret for at give projektet det nødvendige skub fremad.

Og det lykkedes faktisk. Den 1. januar 1984 kom der endelig tv i en fæstet, der ikke lignede Amiga'en særlig meget. Prototypen bestod af 18 store printkort med alt 3000 komponenter.

Så meget "bankram" skulle der til at emulere det, der nu passer så nydeligt ned i alt Amigas kabinet.

I vanskeligheder  
Dyret fungerer fint. Og en tilfældig David Morse kunne drage til Consumer Electronics Show.

Her lagde Morse ganske simpelt Amiga'en frem til eftersyn af interesserede softwareudviklere og ikke mindst kapitaltæts investorer.

Alle computerfolk blev naturligvis dybt imponeret af Amiga'ens fantastisk specifikationer, mens investorerne udmærket vidste, at dette drejede sig om en "meget" risikofyldig kapital.

Firmaet fik dog lokket den nødvendige kapital frem på prototypen til at kunne fortsætte udviklingen.

De følgende 6 måneder gik til at finpudse maskinen og transformere de mange kom-

ponenter ned i customchips. Egenlig var det meningen af proppet af logikken ned på en chip.

Men komponenterne endte på tre separate chips - nemlig Agnus, Denise og Paula.

Her tager Agnus sig af alle DMA-funktioner (Direct Memory Access). Denise har grafikken som primære arbejdsområde, mens Paula tager sig af lyd og diverse specialfunktioner. Set fra programmørerside af bordet arbejder de tre chips som en. De tre chips er afhængige af hinanden...

Mens man gjorde gode fremskridt på hardwarensiden, begyndte firmaet at ruste sig til en lancering på markedet i slutningen af 1984. Alt hvad der manglede, var ca. 15 millioner dollars til produktion, softwareudvikling, promotion osv.

Men det var et rigtig godt tidspunkt. Computemarket

var i stagnation, og ingen turde sælge så mange penge i Amiga'en.

Maze og Miner var solgt til stangkjøret!

## Det ubarmhertige slag mellem mastodonterne

Det dårlige marked for computerunderholdning havde naturligvis også rammet de store i branchen. Såde Atari og Commodore måtte slås med svigtende intensitet. Commodore, med direktør Jack Tramiel i spidsen, arbejdede alligevel med planer om en licens på Amigaens teknologi (og senere også den producerede software). Men den ide var Miner og Morse ikke særlig lune på.

I mellemtiden blev Jack Tramiel og hans familie smidt ud af deres eget firma (Commodore) og Atari måtte offentliggøre deres hidtil dårlige regnskab.

Tramiel gik ind og opkøbte Atari til spotpris og begyndte at råbe op om Amiga-firmaets slagkraft mod Atari (de havde lånt Miner og Morse penge i opstartsfasen). Amiga kæmpede for sin over-

levelse, mens Commodore og Atari kæmpede om at få lov til at købe firmaet.

Den ubarmhertige dyt endte med salg til Commodore. Pris: 27,1 million dollars.

Men Commodore havde ingen intentioner om at sælge Amiga'en på markedet med det samme. De ville have en endnu mere avanceret grafiklogik.

Amiga'en dukkede op i midten af 1985, mens Commodore måtte slås hårdt for overlevelsen, og der var ikke ressourcer til en ordentlig opbakning af Amiga'en.

Amiga 1000 blev en højteknisk computer, der hverken var fugl (PC) eller fisk (hjemmecomputer). Og software var der heller ikke ret meget af.

Først da pilsen blev sat ned og Amiga 500 og Amiga 2000 kom på markedet, fik maskinen endelig den nødvendige omættning.

## Commodore på krigstien

Og derfor hører vi så let og elegant frem til midten og Irving Gould - bossen over alle bossen indenfor Commodores



The Three Stripes fra Commodore  
Miner turde bestemt ikke så let og  
velud som Atari-folkene lever.



hierarki. Somme Gould var nemlig personligt til stede ved den tyske computerudstilling Cebit '88.

Og det var aldeles ikke led i nogen retning. Inging Gould var i Tyskland for at lancere en række nye Amiga-produkter, der gerne "skal skubbe computeren endnu længere ind i forbrugernes bevidsthed og præsentere et nyt Commodore, der ligger milevidt fra det kileromte selskab to år tilbage i tiden".

De nye Amiga'er er, som man kunne forvente, intet mindre end heavy 1' nye. Der er to nye storebredte til Amiga 2000, et Genlock board og en bedre forvermoritor.

Storebror Amiga 2500 leveres i to versioner - begge med et forbedret customchip sæt. Standardversionen indeholder en 68020 processor (ligesom Amiga 2000) og en Intel 80286 (der hører til i store PC/AT'er eller PS/2 model 50/60). Den specielle 2500UX, der er beregnet til kørelse med det professionelle UNIX 5.3 operativsystem, indeholder en 68020, matematisk coprocessor, en Memory Management



Et "studs" fra den fantastisk interseptor flysimulator fra Electronic Arts.

Unit samt option på 100Mb tape streamer. Den anden storebror, Amiga 3000, ville Commodore helst ikke fortælle for meget om. Men det slip da ud, at A3000 har en 68030 processor i hjertet, flere disketterev, op til 2 Gb RAM og netværksevner.

**Masser af parallelle kræfter**  
De folk, der nikker genkendende til bare et par af de tvære betegnelser, som Commodore hæfter på Amiga 2500 og 3000, vil vide, at det drejer sig om superavanceret gej.  
Begge maskiner er virkelig mums for køberne, ligegyldigt om det drejer sig om amatører eller professionelle. Men det kan blive bedre/væres endnu.  
Commodore agter nemlig også at lancere et såkaldt

transputerkort til Amiga-scenen.

Transputer er hovret på en af de heftigste chips verden kender har stiftet bekendtskab med. En enkelt Transputer er faktisk meget stærkere end Amigaens 68000-processor. Transputeren er en såkaldt parallel processor. Det betyder, at man nemt kan stutte flere Transputere sammen og dele opgaverne ud på en sådan måde, at systemet bliver (hæsten) lige så mange gange hurtigere som antallet af tilkoblede Transputere. Transputeren er så stærk, at Commodores Transputerkort kun bruger Amiga'en til at styre lyd, skærm og keyboard, for ikke at sige Transputerens beregninger.

Commodores nye Amiga-Introduktioner overgår klart alle vores forventninger. Det er ikke bare gas, når vi trer på, at din næste state-of-the-art maskine også har et Amiga-logo på fronten!

Morten Strunge Nielsen

## Her er de nye AMIGA-spil:

Efter den af for lange ventetid er der endelig kommet turbo på Amiga-software.  
Men nu sker der noget...  
Ocean er en af de mange firmaer, der indtil fornylig holdt sig i kulisen. Men nu er der fuld gang i Amiga-udviklingen.  
Ocean lover at lancere intet mindre end seks titler til Amiga'en over de næste to måneder. Det bliver Army Moves, Platform, Gryzor, Combat School, Wildcat og det velkendte EDO-games.  
Eller har planer om at udsende alle deres gamle "chort-knusers" til Amiga. Og hvem kunne ikke tænke sig at spille Paperboy, Ghost 'n' Goblins, Space Harrier, Buggy Boy, Thundercats eller Koolha's Worlps på deres Amiga?  
Selvom US Gold ikke kan siges at holde sig tilbage med konverteringer af Rolling Thunder, Bronx Command, Side Arms (GOF label) og ca. 25 andre

titler spædt ud over resten af året, har stadig sine hvider om Amiga.  
"Der mangler stadig mange købere for Amiga en rigtig stor, men der er afgjort en fremtid i maskinen" siger US Gold.  
Hos Rainbird/Pirebird har man smidt alle betænkeligheder overfor Amiga'en overbord. Der er ting som Starglider II, Dick Special, Bubble Bobble, Enlightenment, Veminator og masser af andet godt på vej.  
Selv Firebird Silver (budgetspil) har to Amiga-spil på vej.

### Mange flere endnu

Fra CRL kommer der klassiske produkter, såsom Tau Cat, Academy, Black Shadow og Ball Breaker spredt ud over de næste 6 måneder.  
Hos Electronics Arts lover man, at den uføjelige Interceptor flysimulator og Feral Feraula

One ikke får lov til at stå alene særlig længe. "Vi har masser af avancerede Amiga-games under udvikling".  
Cinemasoft, der har sagt i massevis af oplevelser til Amiga-elskere i SDL Defender of the Crown og King of Chicago arbejder ligeledes med nye produkter til Amiga. Den første bliver The Three Stooges.  
Mastertronic/Melbourne House er også godt markeret på Amiga-scenen. Både Xenon og Side Winder har markeret sig som de førende shoot 'em ups på markedet.  
Melbourne House baster blandt andet med konverteringer af Technos spillehalmaskiner (Double Dragon står først i køen) og deres egne Acada spillehalskonverteringer. Mastertronic koncentrerer sig om arbejdet med nye budgetudgivelser.  
Men Mastertronic og Firebird

Silver er ikke alene på budgetmarkedet. Følgelig annoncerede Code Masters, at de også er på vej ind i Amiga-land.  
Fra Micropose kan vi meget snart forvente at se Amiga-versioner af Silent Service og Gunship. Samtidig lover majoren, at alle deres gamle produkter vil være ude til Amiga i år.  
Det lille softwarehus Anco, som har været med på Amiga helt fra starten af, vil altså hyske alder, er parat til at lancere et af de mere interessante spil, nemlig Strip Poker II...  
Som resten i pæntendør står System 3's læfte om en Amiga-version af The Last Ninja til PCW Show'et i september. Det kan ikke unødigt blive en mega-succes!  
Hvis spillet får succes vil Ninja i umiddelbart følge efter, lover Tim Best.



Her er den sidste indspjæring af sydende, fyldende og total-gennemfærskede pokes til alle Danmarks C&A-øjere. 3xA serverer varen rå og udpakket - lige til at faste ind i ike bag porosolen, nede ved en af sydets strande. Let's hit it, boys & girls!

#### Renegade

Hvis du gerne vil kunne vise dig som en ægte streetfighter burde dette 3xA poke lige være noget for dig. Her er det ultimative poke, der med garanti skaffer dig frem til "damen" hvergang.  
 10 FOR A=415 TO 463  
 20 READ T  
 30 POKE A,T  
 40 LET N=N+T  
 50 NEXT A  
 60 IF N<=6053 THEN "FEJL" END  
 70 POKE 452,0  
 80 SYS 415  
 90 DATA 32,44,247,32,108,245,169,32  
 100 DATA 141,202,2,169,181,141,203,2  
 110 DATA 169,1,141,204,2,96,141,255  
 120 DATA 255,169,195,141,148,1,169,1  
 130 DATA 141,149,1,96,169,3,141,206  
 140 DATA 164,169,2,141,33,158,76,203  
 150 DATA 163

#### Quedex

Uaf mundgodt til de spillegale. Uendeligt liv til Quedex - den finske superprogrammer Stavros Pasoulas seneste opus. Scroll bare derud!  
 10 FOR 528 TO 557  
 20 READ A

30 POKE A,T  
 40 LET N=N+T  
 50 NEXT A  
 60 IF N<=2895 THEN PRINT "FEJL": END  
 70 POKE 157,128  
 80 SYS 528  
 90 DATA 169,29,141,40,3,169,2,141  
 100 DATA 41,3,32,86,245,169,6,141  
 110 DATA 206,1,96,72,77,80,169,181  
 120 DATA 141,96,46,76,235,2

#### Hysteria

Her er svaret på alle dine benner - Følelsen af det overdrejede mareridt af zombies, skeletter og andet godfolk i Hysteria.  
 Bragt kvit og tilf af 3xA.  
 10 FOR A=384 TO 436  
 20 READ T  
 30 POKE A,T  
 40 LET N=N+T  
 50 NEXT A  
 60 IF N<=4813 THEN PRINT "FEJL": END  
 70 PRINT "START BAANDET OG TRYK MELLEMRUM"  
 80 POKE 198,0  
 90 WAIT 198,1  
 100 SYS 384  
 110 DATA 162,1,160,0,132,193,32,186  
 120 DATA 255,32,213,255,162,26,189,154  
 130 DATA 1,157,122,9,202,16,247,76  
 140 DATA 16,8,169,48,141,34,5,169  
 150 DATA 4,141,36,5,76,0,5,5  
 160 DATA 77,73,67,82,79,169,44,141  
 170 DATA 159,9,76,0,8

#### Star Wars

Enhver Luke Skywalker køber SOFT, og der findes han hjælpen til Star Wars spillet fra Danmark.  
 10 FOR A=336 TO 395  
 20 READ T

30 POKE A,T  
 40 LET N=N+T  
 50 NEXT A  
 60 IF N<=6289 THEN "FEJL": END  
 70 SYS 336  
 80 DATA 32,44,247,32,108,245,169,99  
 90 DATA 141,247,2,169,1,141,248,2  
 100 DATA 76,167,2,32,16,16,32,44  
 110 DATA 247,32,108,245,169,32,141,216  
 120 DATA 2,169,126,141,217,2,169,1  
 130 DATA 141,218,2,76,167,2,141,40  
 140 DATA 3,169,20,141,129,78,169,0  
 150 DATA 141,140,87,96

#### Side Walk

Franskændene kan også i Side Walk skal du skaffe dig og din veninde billetter til Band Aid. Men det viser sig selvfølgelig mere kompliceret end forventet. Såde billetter og scooter bliver fyvstjålet, samtidig med at du bliver lovet bank af en stor økse af en dejlig chikis fyr. Frygt ikke, hjælpen fra Infogames er nær.

1. Find hippen og spørg "hvornår kan købe billetter"
  2. Gå i pladebutikken og spørg efter tre billetter
  3. Find Whacka og spørg efter en "fiver"
  4. Find Snake og sig "The man with the flail sent me"
  5. Gå tilbage til pladebutikken og sig "You really haven't any more tickets?"
  6. Find hippen og spørg ham ud om din stjålne "bike"
  7. Find Gernolne's hus og stil det samme spørgsmål
  8. Gå til den blinde vej og tag motoren
  9. Gennemtæv alle bandedemedlemmene for at få flere dele. Hvergang du har banket et bandedemedlem ber du i øvrigt altid gå på bar og få en drink
  10. Find punkerpejgen og spørg "What do you have for sale?"
  11. Samt flere dele i diverse gyder og stræder
  12. Når du så endelig har alle delene til motorsykkelen og to Band Aid billetter ringer du fra en menneskefoton og fortæller din veninde, at du vil være hos hende så hurtigt som muligt
- Snip, snap, smuds, så er den historie ude

#### Garfield

Fuld fest, farve og masser af lasagne. Sådan er Garfield med 3xA hjælp. Her er alle nutter uendeligt mad pokes.  
 10 FOR A=529 TO 562  
 20 READ T  
 30 POKE A,T  
 40 LET N=N+T  
 50 NEXT A  
 60 IF N<=3256 THEN PRINT "FEJL": END  
 70 POKE 157,128  
 80 SYS 529  
 90 DATA 32,86,245,169,34,141,220,2

# ARCADE ACTION AID



100 DATA 169, 2, 141, 221, 2, 96, 72, 77  
110 DATA 80, 169, 2, 141, 31, 9, 96, 169  
120 DATA 173, 141, 49, 77, 141, 68, 77, 76  
130 DATA 40, 8

## Arcade Classics

Klassikere har vi intet imod. Bare de er lidt længere over gulvhøjde end her. Ryd skidtet af vejen med et hurtigt poke.

Vendeligt liv på Space Invaders og

Asteroids:

10 FOR A=53242 TO 53263

20 READ T

30 POKE A,T

40 LET N=N+T

50 NEXT A

60 IF N<>2464 THEN PRINT "FEIL": END

70 SYS 53242

80 DATA 32, 44, 247, 32, 106, 245, 32, 185

90 DATA 2, 169, 173, 141, 70, 16, 169, 165

100 DATA 141, 245, 76, 106, 61, 3

## Athens

Højglanspolerede good-looking græske gudinder har vi alle her! om. Nu gør vi også noget for dem og C64!

10 FOR A=415 TO 458

20 READ T

30 POKE A,T

40 LET N=N+T

50 NEXT A

60 IF N<>8351 THEN PRINT "FEIL": END

70 SYS 415

80 DATA 32, 44, 247, 32, 106, 245, 169, 32

90 DATA 141, 202, 2, 269, 181, 141, 203, 2

100 DATA 169, 1, 141, 204, 2, 96, 141, 255

110 DATA 255, 169, 195, 141, 126, 1, 169,

1

120 DATA 141, 127, 1, 96, 169, 173, 141,

105

130 DATA 99, 76, 0, 126, 0, 0, 0, 0

140 DATA 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0

150 DATA 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0

160 DATA 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0

170 DATA 0, 0, 0, 0, 0, 0, 2, 15

180 DATA 2

## Sidekick

Det fik en ganske drøelig anmeldelse. Alligevel vover vi at spoilere spilletyten med et hurtigt poke.

10 FOR A=271 TO 298

20 READ T

30 POKE A,T

40 LET N=N+T

50 NEXT A

60 IF C<>2920 THEN PRINT "FEIL": END

70 POKE 157, 128

80 SYS 271

90 DATA 32, 86, 245, 169, 32, 141, 155, 3

100 DATA 169, 1, 141, 157, 3, 96, 72, 77

110 DATA 80, 141, 32, 208, 72, 169, 224,

141

120 DATA 24, 50, 104, 96

## Living Daylights

James Bond altså Timothy Dalton er en mors dreng sammenlignet med dig. I hvertfald sker der ting og sager med dette lille resetknaps-poke.

POKE 4390, 173

SYS 4352

## Flying Shark

Duffy gav Flying Shark en udmærket anmeldelse.

Men hvis du kender spillemaskinen er konverteringen ikke af anbefale. - Du får med garanti en del negative overskud undervejs.

De værste af dem afsløres med dette superpoke. Men det her er ikke for Flying Shark fanatikere med dårlige nerver...

Få din resetknop og skriv POKE 7929,173

Og start igen med SYS 2061

# SOFT check

**Trods sommerens agurketid er det ikke småting, vi kan lade ind i `puterne netop nu: De store spilfabrikker har lanceret labyrinter, rumkrig og endog et spil med Mickey Mouse ...**



## MICKEY MUS SPILLER OP

Så er der gang i den hos Gremlin, og det er ikke småbødder, de har brugt på festlighederne. Deres seneste hedder nemlig Mickey Mouse, og det betyder især i kassen hos Walt Disney Productions, der har solgt rettighederne til den populære mus, så Gremlin med enevet kunne stå for computerversionen.

Mickey i pixels: Det er ikke nogen nem opgave, når vi er vant til at se den folkekære tegneseriehelvt i technical color. Men Gremlin Graphics har læst den. Måske ikke til 100, men så da i hvert fald til MG med lys og stange ...

Spillet foregår i Disney Softet, hvor fire onde heise-damer under ledelse af ugletrinne kong Oge har stjålet Mar-

lins trylestav. De vil bruge den tillemme ting, og her kommer vor muse-yr dalsende ind i billedet. Ja, alle sammen Mickey er ham, der redder staven tilbage (forudat, naturligvis, at du er sleg på med et joystick).

Efter at have (mik)brugt trylestaven har Oge-kongefyrn brækket den i fire små dele og placeret hver del i et af de fire tårne på slottet. Her er der i hvert fald en heise-mutter, der vogter, og de har hver især masser af ovenstående hjælp. Så held nem er den altså ikke, Mikkel Mu.

Grafikken i spillet er som den skal være. Måske den kunne være bedre eller måske det bare er vores forventninger, der er for høje og siger os, at en Mickey Mouse med kartofte-pølse-ører, jadedet der er et eller andet galt ved. Anyway: Dårlig er grafikken ikke.

Det er lyden heller ikke. En rask lille hum-along tune i bedste Disney-stil, hvad mere kan en (Sleg)mand ønske sig. Alligevel er der noget, der siger mig, at dette er et spil for de lidt yngre aldersklasser. Selvom det da er skappeskatigt, bevaes.

Atfæd det går - landet skal jo reddes. Minnie skal på bytur.

Og hvad sker der så videre i selve gamet: På vej op i tårnet møder du heisenes onde vogter, du møder Oge-mennesker (eller hvad det nu er), spejlelter, trolddom og andet godtfolk. Giv dem

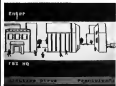
en gang trylestav, og så er de væk - men det er ikke så nemt som det lyder. Spejlelter i spillet kommer op gennem gulvene og ham fra væggene. Hvis du ikke passer på, stjæler de, hvad du har med. Og som om det ikke var nok, kommer der særlige magiske væsener bagfra, som udspikuleret benytter samtlige tricks for at hindre dig i at få samlet trylestovens fire dele.

Hold udkig efter spejleterne og de onde kræfter - de er ude på at få dig til at væde dine underdele af bare skænk.

Disneyland er under tidspres, så skynd dig, hvis ikke landet skal forblive i trolddom til evig tid. Du skal hoppe op efter heisene, men pas på, for de kaster ildkugler og andre mindre morsomme gespenser efter dig. Ren tegnefilm. Hvis du forsømte alle fire dele af staven, er det hjem til Oge kongen, som venter ved noget, der i bedste familie-stil er kaldet "lidelsen ved Djævlebroen". Hyggehelst, her skal du kæmpe mod ham i Le grande Finale. En solid navnekamp, hvor du højest må bruge trylestaven som våben. Vinder du også her, er Disneyland lykkel og indtil alles dages ende. Thats all folks - så får i ikke mere for den 25-øre. .

Christian

Grafik	★★★★
Lyd	★★★★
Action	★★★
Fængslende	★★
Pris/valvet	★★★



## SAM SPADE, PRIVATE INVESTIGATOR

Noget sagde mig, denne aften ikke ville blive en helt almindelig aften. Neonstikket blinkede og jeg så dovent på det glas Jack Daniels, der havde stået på samme sted siden i eftermiddags. Da jeg hørte trin på trappen, rakte jeg ved

min Walter PPK. Men det var kun den dumme biondine-hat-anistationen. Jeg var på hjemmebane. Min mund fæstes som rødden moskusokse, men der var ikke nogen vej tilbage - jeg var på jobbet, nedt til af fulatere spillet "Intigue". Det var, hvad de skroppe drænge hiede på Station 47 kaldte det. Jeg loadede min Walter og loadede somhold spillet ind i den gamle, store Commodore 64. I spillet "Intigue" du med forskellige skumle typer (og dumme dukker) ved hjælp af tekst, TALK, EXAMINE, ENTER og HAIL CAB (skaf en tax) er nogle få af de muligheder, du har. Washingtons gader vises i smalt sort/hvid, det seneste siden tonefilmen og Ford T. Grafikken er simpel, alt for simpelt for en private investigator som dig, men når du taler med personer i spillet, må du blive imponeret: De er digitaliserede billeder, der bevæger kæberne, når de siger noget!

Som om den kedelige sort/hvide grafik ikke var nok, er Intigue også lidt for nemt at løse. Godt nok lyder baggrund-anistation kompliceret: Du skal finde tre ting, et gemmestue og din kidnappede bror samtidig med at du skal forbringe forbrændene i at udløse en dødbombende nærvegas over byen. Men-mærk: Dette er alt for let.

"It's a piece of cake", som Sam Spade ville have sagt det. Overkommer, at der er alt for få locations. Intigue er et sjovt spil, men det er alt for lille til at kunne holde interessen fangt i længere tid. Som billigst ville Intigue kunne blive en sand konan-succes. Som det er nu? Ja, der er bedste ting at bruge kronerne på...

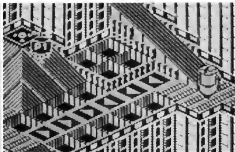
Christian

Grafik	★★
Lyd	★★★
Action	★★
Fængslende	★★★
Pris/vallet	★★

## BRAYBROOKS MAGNETISME

Graffgald var der engang et par gutter, der gik sammen og kaldte sig. Disse gutter var ikke mistet hvemomhelst i softwarebranchen og deres spil blev da også vidt bemærte under Hewson-navnet. Navnene var Andrew "Uridium" Braybrook og Steve "Quazatron" Turner.

I efteråret '87 forlod de to "drænge" Hewson og fik skrevet en kontrakt med det engelske telefornvæsen. Nej, ikke



som monterer eller fejlmeldings-damer, men som programmerer. Det er nemlig British Telecomsoft, der ejer Telecomsoft, som igen står bag firmaer som Robinbird, Firebird og Silverbird. Og det er firmaer, som vil fram.

Under Firebird navnet har de to netop baseret med seneste game, Magneton. Spillet foregår i rummet på lidt ofte store baner, der er sammensat af seksten skærmene i en slags fire gange fire formation. Du styrer reparations-robotten KIP-2, et nuttet lille R2D2-agtigt væsen, hvis opgave det er at disassemblere fire atomreaktorer på hver bane samtidig med at han skal kæmpe mod en flåde af blodfæstige (ehm, metal-fæstige) aliens. Helligde osen.

Banerne i Magneton er opbygget lidt efter samme mønster som i Marble Madness og de andre kuglespil: Der er mange skrå flader i det tredimensionelle landskab og desuden kommer du ud for ramper, stolombaner, nedfaldskanter og huler. Alt sammen noget, du skal styre omkring på mens du skyder fjendtlige aliens til rumstøv og leder efter de fire reaktorer på hvert niveau.

Når du finder en reaktor, kommer du ind i et under-spil, hvor det gælder om at styre nogle energi-dimser ned i selve reaktoren. Det er ikke så let, som det lyder, for delene giver magnetiske udslag og skal hele tiden balanceres meget nøje.

For at det ikke alt for meget skal ligne noget, vil her set før, har de to hører Braybrook og Turner - erfarna som de jo er i denne branche - lagt nogle små sekvenser ind, der kan peppe det hele op. For eksempel har du mulighed for at tilføje lidt ekstra styrke ved at nedlægge en af droiderne i spillet. Det foregår i en slags under-spil, som du kommer ind på via en computer terminal i selve spillet, og selvom under-spillet er lidt dødt (det er et skubbe-pustebrækker spil, der mest

af alt minder om noget til 29.85), giver det alligevel hele Magneton det ekstra pift, der adskiller det fra mængden. Klør du af nedlægge en overmægtig droid, får du selv flere og mægtigere våben. Af våben har du udover de almindelige dum-dum kugler også flyvende trådbæ, nogle boomerangs, de såkaldte hoppende bomber og lidt andet godt fra hjemmeværnets reservedelstager.

Der er nok at tage sig til i Magneton og de færreste vil mene, handlingen er let at gå til. Der er masser af uafklaring til de næste par uger (eller måneder) og det er ikke altid lige nemt.

Spillet minder en hel del om en blanding af James Guazatron og Braybrooks Paratroid. Har du allerede de to i samlingen, er der måske ikke det vilde ved Magneton, men har du dem ikke, må du i sandhed ud at købe dette nye spil. Magneton er nemlig en blanding af det bedste fra de to heres tidligere spil. Og som sådan er det helt OK med kryds og slange til.

Christian

Grafik	★★★(★)
Lyd	★★★(★)
Action	★★★
Fængslende	★★★★
Pris/vallet	★★★(★)

# SOFT check

# STURT NUMMER

Så er flub og bob igen på færde. Den negang er det Commodores supermaskine, der må lægge ryg til læreme.

Og her er Amiga'en ikke helt uden ævner. Rent faktisk besidder computeren store grafik og lyd-evner end Bubble Bobble-spillemaskinen.

Men det er jo heller ikke en fantastisk præsentation af varen Bubble Bobble er blevet kendt for. Det er den utrolige spilleglæde, der har fanget computerpublikummer.

Bubble Bobble er ganske enkelt, hvad Pacman var for et halvt årti siden. Måske af tiltrækning.

Og det er sådan vi kan lide det! Lær alle de mærkelige ting og søg af kende og du vil nå helt hen til bane 100 efter et par ugers heftig spillet. Vores topscore på den første dag var næsten 300 000 points - vel at mærke opnået uden at snyde sig til mere end de originale fire liv (gøres ved at hærne umådeholdent på freknappen umiddelbart efter det sidste livs ballonpusteri er regel ud i det blå).

Til udfordringen op og sus ned til din favorit-softwarebutik efter Bubble Bobble.

Morten

Grafik	★★★
Lyd	★★★
Fængslende	★★★★
Action	★★★★
Pris/Indtækt	★★★★



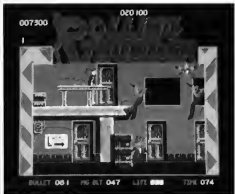
# SOFT check

have sovet grundigt i timen, da bilferen blev gennemgået. Scroffet er bare dybt godhaff!

Rolling Thunder er som sådan et rimeligt skægt spil og tiltrækker da de første kvarter. Men så er der heller ikke meget mere gang i den sag...

Morten

Grafik	★★
Lyd	★★★
Action	★★★
Fængslende	★★
Pris/Indtækt	★★



## LYN OG TORDEN

Så er Rolling Thunder også ankommet til Amiga. Og det har konverteringsfolkene klarer meget bedre end hos C64. Ja, eh, Amiga-spillet er da mindst et kvarter mere værd end Commodore 64-fortælling.

Musikken er akkurat som på spillehælmaskinen og lydeffekterne er bare lige i øjet. Døre, der bliver åbnet, og studer i det samme oplevelse som superagenten må have (dog uden negative detaljer i stil med våde, kolde og/eller stinkende underbuser).

Men grafikken og selve action'en kan desværre ikke leve op til lydskidens høje niveau.

Programmererne må for eksempel

Sådan er SOFT Check karaktererne:

- ★ Det arveste, hold dig langt væk!
- ★★ Dårligt. Mere egnet til billigsplil.
- ★★★ Kan gå an, men helter ikke mere.
- ★★★★ Klart over standarden. Godt!
- ★★★★★ Det fantastiske.

**KØB DET!!**

# HEFTIG SVÆRDACTION

Så skal vi til det igen...

Det overbevisende faldske billedfang hos side 9-pigen med de store nedder, Maria Whitaker, og en ildegyldig bodybuilder med et mæltomt stort sverd.

Jo, det er selvfølgelig Barbarian fra Palace Software festen drejer sig om.

Prinsessen er endnu en gang kommet i nød og dumå puste støvel af joystick og Amiga for at redde hende fra en ond begæret. Denne gang kommer du, den almægtige barbarierger med det overdimensionerede sverd, direkte fra det glemte land i Nord for at slå Drax og hans otte håndgængere mænd ihjel.

Det sker i en decideret middelalderlig grafik. Selv det eneste rigtigt gode - diværger, der bærer (modstandernes) dede krop ud af banen og sparker til det afhuggede hovede - kunne være udført bedre på Amiga.

Lyd er der heller ikke "spildt" specielt meget plads til. Men det der er, er over til gengæld af atmosfære. Når sverdene rammer mod hinanden lyder det akkurat som i virkeligheden.

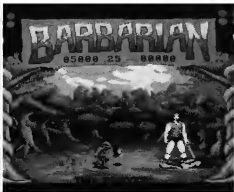
Allt hvad Barbarian mangler i udnyttelse af Amigaens potentiel bliver betalt i action-mættet gameplay. Barbarian er virkelig nervepirrende og decideret råt. Prøv bare at se, hvad der sker, når en af sverdkæmperne får kappet hovedet. Det er perfekt animeret ned til mindste detalje!

Amiga-versionen har med andre ord alt, som vi allerede har set på C64, men heller ikke ret meget mere. Taktikken er den samme, mens grafikken og lyden har fået et mindre puff.

Det er både dejligt og en lille smule nedslående, at se Palace's Barbarian til Amiga..

Morten

Grafik	★★★
Lyd	★★
Action	★★★★
Fængslende	★★
Pris/kvalitet	★★★



## SUPERSPIL?

Programmet i Tyskland, udgivet i England og nu i Danmark.

Kort sagt et rigtig internationalt eventyr til glæde for Europas samling. Lige netop sådan et spil er sikkert først kvalificeret til at stikke nyttehørene i et fedt lille EF-fløskud, hvis bare ophavsmandene har de rigtige kontakter...

Nu ligger landet imidlertid sådan, at nystartede Logotron har valgt at udgive Staroy uden fløskud. "Spillet sælger sig selv, det er ganske enkelt det bedste shoot 'em up nogensinde set på en 68000-maskine" siger Logotrons udgiver, Herbert Wright.

Men det ser ud til, han har gjort regning uden væst. Sidewinder fra Melbourne House er mindst lige så godt og billigere! Staroy er godt nok shoot 'em up-action så det brager, når det er bedst/væst. Simpelt og skægt flidstodriv...

Og det tyske programmerings-team Kluden Treasures har afgjort gjort en del ud af topningen af spillet.

Baggrundgrafikken er faktisk temmelig flot (med en slags tredimensionelt skov-bryn), og forgrundsgrafikken kan da også gå an.

Introduktionsmelodien er nogenlunde okay (lille popmelodi, der ville være et par PS-chipflinger værdig) og selve spil-eftektene er tilpas fimpudecke. Men grafik og lyd gør ikke det hele. Midt i al perfektionismen har man fløskeløsende glemte noget vigtigt.

Det manglende et-eller-andet er tilstrækningen, som er alt og omegale alle fede spil.

# SOFT check

Staroy er ganske enkelt ikke tilstrækkeligt hurtigt og afvekslende til at det bliver sjovt på noget tidspunkt. Spillet er ret for mange gange før - her er der ingen grund til at prøve en gang til.

Morten

Lyd	★★★★
Grafik	★★★★
Action	★★★
Fængslende	★★★
Pris/kvalitet	★★★

# SOFT check

## EN RIGTIG STINKER

Så er det med at klatre Adidas-eme, drenge og piger. Det er tid til en task like "Skiv ind til Onkel Christian og sig hvad du synes"-konkurrence. Emnet for af-tensensdatter Sophistry - du ved, det nye super-duber mega-ega fantastisk brætspil for det ganske computerfolk. Hvad er det, jeg hører i min æresnag? Studiet spør, der er een nede på tredje række, der ikke leder Sophistry, Joså. Vi du være venlig at komme herop, og skal vi så - publikum - allesammen gi' den unge høre her en hånd. Ja, sådan, Jakob, TakTak  
Sophistry er seneste udgave fra CRL og havde du fulgt løb med i firmaets annoncer, ville du se, at spillet er "fremtidens brætspil". Og ikke nok med det: Også "Det ultimative i strategispil" Er du med nu?

Nå ikke. Well, hvis vi skal forfatte mere om Sophistry må det være, at du styrer den her lille "ting", der ganske langsomt flytter sig rundt på noget, der lige så godt kunne have været en papbane i det vilske liv som en gang grafik på computerkæmren. Men nuvel, er du til langsom action, er Sophistry en vinder. Med nu? Ikke?? Kom så publikum, gi' Svend-Bent her et buh, mens jeg fortsætter i dagens tekst:  
Sophistry går ud på, at du skal krybe rundt mellem klodens og samle points som nøgler, du kan bytte til andre

nøgler. Selvom din "ting" er meget langsom, kan den også skyde lidt, men det er ikke meget af skyde på, så brug hellere tiden på at lære reglerne. Regler er der mange af, rigtig mange, endda, kigger du i instruktionerne bliver du ikke meget klogere og prøver du at spille lidt, læser du heller ikke. Spillet har af for mange svære regler, man skal sætte sig ind i før det (måske) bliver sjovt, så man giver op af for tidligt. Ærgerligt, CRL burde ellers vide bedre med deres snart 6 års erfaring i bizzen. Nuvel, du skal rundt og samle forskelligt gods op og på din vej steder du på læser med spejlmåtegn og andre underlige symboler. De gør forskellige ting, men det er altså man så godt ledeligt, af ingen rigtig glider tage sig sammen til at lære reglerne og finde ud af, hvad Sophistry handler om. Desværre.

Vores quiz her i aften går ud på af panelet - her til min venstre side - skal afgøre om testeme - dem på min højre side - harret, når de kender Sophistry "en rigtig stinker". Først giver vi ordet til panelets leder, Kalle Koolevist:

- Hvad mener i med en rigtig stinker? Og så åbner vi for boks 2, testeme må gerne svare:

- Ja, af for mange regler og af for lidt action (Anders, 12).

- Det er OK, man ikke skal skyde, men så burde der til gengæld være en anden form for udfordring, ikke som nu, hvor man bare leder sig (Henrik, 16).

- Jeg samler og samler og samler de side-nøgler, mender skærsgu' ikke en fis (Palle, 15).

Så vidt for testololet. Og nu til afstemningsudvalget. Giver folk testeme ret. Er Sophistry "en rigtig stinker"? Tilbage til studiet, signing off.

Christian

Grafik	★★★
Lyd	★★
Action	★
Fængende	★★
Pris/vallet	★★

## KOPIER, KOPIER, KOPIER

Der var engang en ung programmer. Han havde en god ide til et spil og forfalte sin mor om den. Hun synes, det led som et sandt super spil og sagde til den unge håbefulde:

- Drag ud i verden og søg lykken, sønneke.



Derpå drog den unge programmer afsted. Han rejste og rejste og rejste og kom så omsider til et fjært og fremmed land, hvor folkene var små og gule og havde skarpe øjne. Den unge programmer synes, det var et underligt land. Japanselen, som det hed. Men folkene i landet var gode til at lave computerspil. Så gode, at de solgte dem til resten af verden.

Snart fik den unge programmer et job i et software-firma, der udviklede spilleautomater, som unge mennesker på programmærens egen alder kunne putte la kroner i for at spille på.

En sen aften begynte den unge programmer at arbejde på sin ide. Han arbejdede og arbejdede hele natten, lige til den lyse morgen. Da de japanske forestningsfolk maale på arbejde var den unge programmærs spil færdigt. Et spil, han kaldte "Glx".

"Glx" blev snart en stor succes i auto-mat-verdenen. Overalt, hvor der stod maskiner, stod der også en "Glx". Og folk spillede rent faktisk på den.

I "Glx" går det ud på, at du skal styre en streg-legner, der kryber rundt og skal indramme så store felter af skærmen, som muligt. Når en streg er legnet og et felt indrammet, flydes det ud med maling og det lyder altså meget meget nemt, hvis ikke det var fordi der dels er små dyr, der løber rundt efter dig på de steder, du har legnet og dels en stor draber-Glx, der husener og harer på den del af skærmen, der steder af fri (den del, der bliver mindre og mindre efterhånden som du får samlet ind). For at gøre det hele en tand mere tricky, er der desuden indført den regel, at rammer den store draber-Glx en streg, der ikke er færdiglegnet, er det tot, finito, goodbye og farvel Ruth. Desværre.

Når du i Glx har fulført en vis procentdel af skærmen (70-75%), ryger du videre til næste level. En ny, blank skærm hvor udfordringer og hostigheder har løst et tryk opod.

Nå, men hvorfor nu selve så meget om et tre-tem år gammelt glitbar-spil i et blad, der ellers er kendt for at være Danmarks absolut hotteste bladeveftning? Et blad, der er på banen med





de seneste, hotteste, superfantastiske  
ov (ja, ja, stop det nu, læseren HAR jo  
allerede købt bladet - red.)

Jo, ser du - Det nye Power Styx til Amiga  
er slet og ret en forfærdt version af Gix.  
Det er lavet af nogle vestlyske, der  
længe har villet betale den unge Gix-  
programmerer og ophovmand netflighe-  
der for at konvertere spillet og bruge  
navnet, så stedet har man slet og ret og  
såre simpelt bare "læftet" hele ideen  
bog spillet, ændret en thy-tile-bthty  
smule og så ellers kørt der ud af for fuld  
tryk med et lettere møsteret navn:  
Power Styx.

Når vi ser bort fra, at det naturligvis er  
stygt af svindle, bedrage & kopiere, må  
vi alligevel erkende, at tyskerne har gjort  
et godt job.

Power Styx er kvalitets og det på trods  
af, at prisen i det hele er under de 200,-  
(altså Amiga-lovpris).

Der er ikke de store forskelle fra original  
Gix. Naturligvis er grafikken blevet  
bedre med årene, så Power Styx er  
pænere at se på, men i gameplay er de  
to spil stort set ens. God ting ved Power  
Styx er, at når du muler skæermen ud, er  
det ikke bare maling, der kommer frem  
efterhånden. Det er et flot tegnet motiv  
stedet for, så nysgerrigheden altid  
driver een til lige at skulle prøve bare  
een gang til - hvad man den næste  
tegnning nummer (der er 15 forskellige  
lalt).

Fæste level har en suveræn flot bag-  
grundgrafik med en bil, der langsomt  
afslækkes. En lækker vogn  
Grafikken er helt fin, men lyden mangler  
et sidste piff. Hvornår begynder  
programmerne på Amiga et bruge  
maskinens sublimelydchip til andet end  
de evindelige digitaliserede complex-  
host?

Det vitter da, som det skal, men heller  
ikke mere end det.

Så meget om Power Styx. Pro-  
grammererne bog spillet har ikke tænkt  
een ærlig tanke, men har blot møstet på  
og kopieret hele grund-konceptet efter  
bedste beskab. Men de har, uanset  
hensigten, klarer det meget godt...

Bare synd for den unge Gix-mand, der  
drog ud i verden og i dag sidder i Japan  
uden en øre. Han er til grin hver gang  
han ser, at andre stjæler hans ideer.  
Tough luck

Christian

Grafik	★★★★
Lyd	★★
Action	★★★
Fængslende	★★★
Pris/kvalitet	★★★(4)

## SPEKTAKEL- SPIL MED GO' GRAFIK

Også programmererne har deres egne  
favoritspill og deres egne Idoler blandt  
andre programmerere.

"Nemesis" er titlen på et spil, der ikke  
bare ligger lidt tid tilbage, men åben-  
bart også har en stor stjerne hos mange  
programmerere. I hvert fald har "Nemesis"  
dannet skole for en lang række  
seneste spil: Det bliver ganske simpelt  
kopieret råt og hæmminglæst.

Et af de spil, der bruger "Nemesis" som  
fortællede, er det vestlyske Sarcophaser  
til Amigaen.

Sarcophaser er et rigtig spektakel-spil,  
hvor du skal flyve vandre gennem  
nogle huller og ud i rummet mens du  
skyder på alt, hvad du kan komme i  
nærheden af (og naturligvis undgår det  
støv, der kommer i nærheden af dig).  
Allerede i første level møder du fjendens  
faldstærke flåde af rumskibe og andre  
ting, der dytter op fra nederen af  
skæermen. Når du har skudt en forma-  
tion fjender i sønk, kommer der små  
symboler frem på skæermen - dem skal  
du samle sammen, så får du nye ekstra-  
dimser, der kan lidt af hvert: Rere  
våben, mere power og andet i den art.  
"Smartbomb"-effekten er en fin lille  
Tryk på en tast, så gør den som alle  
andre smartbombs i alle andre spil:  
Udbyder alt iv på hele skæermen, med  
undtagelse - af course - af dig selv.  
Koncenter dig om at skyde fjender  
ned, bruge dine ekstra-muligheder og  
undgå missiler og ufo'er, der kommer op  
nedefra: Iasir de sidste har en yderst  
uheldig vane med at ramme dig i

# SOFT check

maven eller halen lige når du tror, du er  
færdig forbi dem.

Blandt Nemesis-kopierne er Sarcoph-  
phaser klart den bedste version.

Lyden er i spillet er lidt kedelig: Det er  
sompede, digitaliserede lyde, men til  
gengæld er titelmelodien klart  
suveræn.

Som et lille kuriosum kan nævnes, at alle  
levels med lyd og grafik ligger komplet i  
hukommelsen. Det er kun den ekstra  
titelmusik, der skal loades separat ind,  
hvis du har en Amiga 500. Resten af  
spillet kan ligge i hele hukommelsen  
samtidig.

Sarcophaser er god, solid programmer-  
ingekunst og en ganske fin kopi af  
"Nemesis". Spillet er værd at se  
nærmere på, ikke mindst, fordi de  
mange muligheder for ekstra-udstyr,  
b.l.a. flere våben, giver Sarcophaser det  
sidste touch, der gør det noget værd.

Christian

Grafik	★★★★
Lyd	★★
Action	★★★
Fængslende	★★★
Pris/kvalitet	★★★



## I BLODENS DAL

Dengang jeg var en sæd lille dreng (del er længe siden!) var jeg dybt fascineret af en titel, der hed De hvide Bjerge. Den handlede om nogle store maskiner på 3 ben, tripodeme, der havde hvoseet jorden. Hvert år orangeede de en jagt, hvor en strottelange blev sluppet i en dal, fik 5 minutters forspring, hvorefter en tripodeme jernede efter ham. Jagten endte næsten altid med, at det støkkes bytte blev spredt ud over et større areal end en menneskestrop kan holde til. Den ide har Gremlin befalet og kaldt den Blood Valley. Her er handlingen forlagt til den dystre dal The Valley of God, hvor den onde Archveult herster. The Archveult (Artevælfen) er prototypen på en redskter. Stor, blå og slimet med lange hugtaender og forgarme. Han får hvert år sin lige så onde ven Kristus Bloodheart til at tæfte rundt og opløse slaver (anmeldere?), der ser ud som om de kan levere en sjov fight før de bliver ædt af uhyret.

går ud på, at hver spiller får en joystick og en hvad skærm samt noget fyktisk fæktmusk til deling. Der sidder man så til man ikke gider det mere. Her kan jeg klart anbefale at have et lodspor ved hånden.

Nå tænkte jeg så. Man kan jo altid forsage sig med 1-spilleversionen. Jeg loodede forfra. Lad 64'ereren om The Archveult og valgte selv en pistol som han kunne jage. Denne gang tabte jeg ører, næse, mund papirsko og Ray Bans af chokket over den revolutionerende grafik. Min figur var vist med noget så subtilt som en kæmpe kedsli-bedste ZX-81-stil. Det skal dog retfærdigvis siges, at klodsen var i lidt flere farver. Så kan du både dig selv i en 220 voltledning på at jeg startede forfra endnu en gang. Denne gang valgte jeg en ny slave, The Barbarian, og sandelig om han ikke vitede. Jeg blev helt overstadig over, at jeg både kunne gå frem og tilbage samt slå med mit sværd. Jeg blev strok overfaldet af en efter anden burm, med ved at bruge min geniale faldke Stråstille og hold freinoppen i bund. Så går uhyret lige ind og får kniven, uden at du får stærkt på skjorten.

Efter at have rasket de første uhyer,



Høj indbetaling tænkte jeg. Man kan ovenikøbet spille to spillere, så den ene spiller The Archveult, mens den anden kan vælge mellem 3 forskellige slaver The Barbarian, The Priest eller The Priest. Spilskærm og hele dynen ind med disketter, låse reglome og vente på at gamet looder færdigt. Derefter skulle den spiller der var The Archveult vælge, hvor han ville have sine 3 allerede planter. Det fik jeg hurtigt grejet og jkkede freinoppen i bund. 22 nonosekunder senere var min kæmpephocionæbe på ved ind i mafføren. Gremlin har nemlig ikke opfundet en 2-spilleversion af Blood Valley, men i stedet Det store uknyttelige sneapil, der i al sin enkelthed

fundt jeg en gylden kande på jorden. Jeg var sikker på at jeg her havde fundet min superzapperpowerblasterpropætit, så jeg hentede menuen frem, for at se hvad jeg kunne bruge den til. Menuen har 3 punkter: Gult, Inventory og Ute. Ved hjælp af styrepinden kan man få den funktion man ønsker til at blinke og derefter trykke fire. Her har Gremlin fundet på den helt originale ide, at lade menupunktene blinke mellem gult og gult, så man slet ikke har en chance for at se hvad man vælger. Alt i alt er ekstra spændingsmoment ved Blood Valley. Efter et par baner kom jeg hen i et kløster, hvor jeg hver gang jeg kaskede et monster, mistede lidt

## SOFT check

energ! Så kræver det ikke meget fantas af finde ud af, at jeg før eller siden kreperede til trods for at jeg veklede mellem alle mine to sværdslag. En enkelt variation så jeg, da jeg medte en trold. Den gav mig valget mellem at betale læssum eller blive ædt. Heltogvis havde jeg samlet en del guld sammen, og hvad betyder lidt penge mellem venner.

Jeg har i øvrigt glemt at nævne, at jeg allerede i linje 15 stak en skruetrækker i hjulskæren for der ikke var anden lyd end fernævrte falkrytmer. Jeg håber for Gremlin, at de bare er kommet til af sende mig et bestillert eksempel af både mig og The 2-spilleversionen virker og præsten ikke er en kedsli som spiller de godt pliocene sig i middelskoven.

Hans Henrik

Grafik	***
Lyd	**
Action	***
Fængslede	***
Pts./værdit	***

## EN FJERN FREMTID...

Det er en fjern, fjern fremtid. Jordan fruts af en fremtid magt fra rummet og dustendes til modangrets. En mand skal du forsvere Jordens overlevelse mod den enorme fjende Tryk på freknappen og gør dig klar. Jordens fremtid afhænger af DIG!

Har vi helt sådan en omgæng skvalder før? Ja, naturligvis. Alle anmeldere kan den her smerte i søvne, for langt over halvdelen af alle computerspil handler om rummet (især det ydre rum er populært, only God knows why) og af disse er baggrundshistorien langt over-



# SOFT check

filen succes. Dette spil virker uhyggeligt gammeldags, og en oprindelig tit udgiveren (Mikrosoft) afslører da også, at spillet egentlig er opfundet for tre år siden og dengang blev udgivet på cartridge til MSX-computere. Det er først nu, at man har taget sig sammen til at lave Commodore 64/128 og IBM PC kompatible versioner. Så selvom spillet er nyt, er ideen bag det altså net gammel Mindst tre år.

Det er lidt af et chok at se så gammeldags et spil i '88. Grafikken er tydeligt outdated, og selvom selve den logiske ide bag spillet er meget god, skal der gøres noget ved at det andet: Grafik, lyd, farv osv.

De store afviklinger er der heller ikke meget af, så vort bud er, at du nok vil kæmpe Søko-Ban op på glemmehylden efter nogle dagens intense spillet. Vi har også set IBM versionen og den er lidt bedre, men alligevel ikke meget!

Derfor: Næste til Mikrosoft for at lancere nye "gamle" spil (og så endda til fuld pris. Stor genst.)

Christian

Grafik	★
Lyd	★★
Action	★★
Fængslende	★★★
Pris/kvalitet	★★

underholdning uden at overdive og uden at væge plåt. Vi møder os på en måde, vi kan være bekendt. Vi kan også lade hele familien se med, for det her - det ved vi jo, hvad er.

Sådan er det også med Pacman. Alle, også ungeme, kan styre "Den med Osten" rundt i labyrinten, hvor alle prikker skal spises. Der er noget næsten helligt over Osten, som ingen kan røre ved. Her er klassikeren over alle computerspils-klassikere.

Nu har "nogen" i dette firkantede Quickskiv-miljø endelig drøst sig til at ændre lidt ved hvor gamle helt fra de glade tidlig-80'ere.

Pacman er tilbage. Det nye spil hedder selv og net Pacland og her er den blinde gule fyr flyttet væk fra labyrinten og ind i et eget land - Pacland. Pacland er en serie skærm med baggrundgrafik, der mest af alt ligner noget, der er hentet ud fra et Wonderboy-spil pareret med Mario Bros'ies.

Din opgave i dette land er at finde en forsvunden te og hjælpe hende tilbage til sit eventyrland og undervejs skal du samle frugter og de små prikker, der også er i almindeligt Pacman.

Mange af detaljerne fra Pacman er med, også de fire spegere Blinky, Pinky, Clyde og Inky, som du kan spise, hvis du forinden selv har fået en power-pille. Som noget nyt i dette spil kan spegereleme køre blår og flyve i flyve-maskiner, hvor de kaster bomber på dig. Jo, Pacman er sandelig blevet high-tech på det sidste.

En anden nyhed er, at vores alles så uerlige kult-ost er blevet udflyst med noget så abnormt som hånender, ben og en dum lille tyole-hatt! Hvorfor gør de dog det imod os? Det ville svare til, at Ove Sprøge i salen som Osten-Bandens leder efter en spjældtur kom ud som rådbrødt og økkede, at han var blevet medlem af Moon-bevægelsen!

Pacman er Pacman. Alene for at ændre på vores allesammen favoritsæfgru numere una frækkes der en enkelt stjerne fra Quickskiv karakter. Sådan noget gør man bare ikke - you can do anything, but don't you step on my blue suede shoes.

Anyway, Pacman (inkl. arme, ben, hat) drøner altså rundt i det her Pacland (der med den simple baggrundgrafik ligner noget, en fæm-årig lovede som al gangskikaren i barnehaven) og skal komme så langt som muligt. Senere i spillet kommer der et bonus-niveau, hvor du skal samle frugter, og et godt stykke endnu senere kommer uforudsigter som flyvende skyer, rullende træstammer og andre farer.

Grafikken er jævnt pæn uden at være ophidsende. Lyden er helt god uden at rykke. Og action, jo det er der da, men det rykker ikke hegnspare eller det, der er mere gang i Fængslende? Vel mest for de yngre generationer, men OK - ikke uden over!

Pacland bliver altså en klassiker som Pacman. Der vil stadig være et spil, der matcher den ægte, gode gamle charmerende "Den med Osten". Pacman Men Pacland er, set for sig selv og uden sammenligninger, et ganske relativt smelt spil, især hvis der er småfolk (dem under 11) i familien. Spillet er af den type, alle kan lære, og sætter man ikke de store krav til indhold, kan man sagtens blive blåt af det.

Christian

Grafik	★★★
Lyd	★★★★
Action	★★★★
Fængslende	★★★
Pris/kvalitet	★★

## EN LILLE OST REJSTE

Det er med Pacman som med de gamle Osten-Bande film: Vi ved, det er lidt gammeldags. Der er kommet nyere ting frem og noget, der har mange flere farver og langt større budgetter, men alligevel er der ikke noget som at bruge en søndag eftermiddag med en stok Osten-Bande film på videoen.

De repræsenterer noget ægte, man ikke kan tage fra os. Vi har både "Den med Osten" og de tre fra Osten-Banden dybt inde i vores hjørter. Og tælles for både Pacman og Egon "Skidegodt, Egon" Osten er, at det er god, gerlign



# SOFT check

## KEDELIGT JAPSPERISPI

Juhuu, musik vir rigtig til at lege. Her har vi nemlig Thexder fra amerikanske Sierra, der bare er det hykke, hvis man skal tro omslagets superpeppede reklamefoto.

Thexder kommer direkte fra de overfyldte japanske byer (og programmeret af Game Arts i særdeleshed), hvor gamedesign bliver behandlet som en kunstform. Og Thexder har mere musik, animation og gameplay, end du nogenlunde havde troet muligt fra en hjemmecomputer.

Spillet er skabt til andengenerationscomputere med 16-bit processorer og avancerede animationsmuligheder. Thexder er et af tidens bedst solgte arcade-spil i Japan. Der er solgt mere end en halv million eksemplarer til hjemmecomputere. Med konverteringen til amerikanske (og europæiske) maskiner kan Thexder blive et af verdens bedst solgte computerspil!

Det lyder jo ikke helt dårligt, vel?

Selv når amerikanskere sans for overdivulgeter er fratrasket teksten er der endnu en del lovprisninger tilbage. Ikke desto mindre har jeres kinesiske testhold fundet ud af, at Thexder er bundskatbereren af bundskatbereren blandt de spil vi har set i meget lang tid.

Det kan umuligt være i Thexder. Siend har fundet en defajeret kunstværk-grafik og den perfekt koreograferede musik. Sådanne dyre ord kan selv den mest nærsyede og skolejede gametestere umuligt rable af om Thexder, varsel brandfarers stenske.

Rollen som Thexder, en hyper dual-armor Robot-Jet Transformer, er ganske simpelt utrolig kedelig. Og hans varme-sagende lasere og faldsøme flyvekanaler er ganske som i ethvert andet tredjerangspil til VIC20.

Kortet, der fører spilleren let igennem første level må være inkluderet for at

katberens tud ikke skal vokse sig all for meget større end Phoochie's. Kortet danner et nogenlunde skul (holder ca. 5 minutter) for et gennemført gobespil, hvor ensformighed er en dyd.

Vi giver ikke ti fløde æser for alle de "smarte" features, som energiløstaurerende dimser, omformelsen til fly på de steder hvor spillet bliver en smule sværere, skjoldet til slæng mod de få optim med forholdsvise heftig action og den lortylke symbolik, der lægger i den røde farve som "forbudt" område.

Spillets eneste oplysende feature er en sæd lige japsere-pigefemme, der siger goddag og forfæller, når man skal gøre på et givet tidspunkt. Gadaab.

Vores hårdtprøvede testhold præsterede trods de ekstremt dårlige odds, at nå halvvejs igennem level 3 her den sidste var faktisk i søvn.

Vil der vadede på, at du ikke kan slå vores super-rekord uden brug af diverse opviklede stoffer!

Thexder er bare søven af første division...

Morten

Grafik	★
Lyd	★
Action	★
Fængende	hvor?!
Pris/kvalitet	★



## PSYGNOSIS IGEN

Jeps, så er der nye læser ude fra 16-bit fyrene hos Psygnosis.

Det betyder naturligvis en superlativ Intro, der ikke leder Barbarian noget tilbage.

Kort sagt, en håndfuld animeret action med en overmå space-fyr, der vrængler som Humphrey, og har en gun på størrelse med W.C. Fields's tud. Bar absolut set!

Du spiller rollen som space-fyren. Købt barn har mange navne, så folk vælger alt efter behag af kalde dig Drak, den sidste Obliator eller ganske enkelt. Den ultimative kejler!

Og netop Jordan har mere brug for en ultimativ kejler end nogeninde her. Et kejlerafrej fra det ydse rum har udryddet hele vores flåde af stjerneskeibe og er på vej til at gøre det samme med moder Jord!

For at genskabe lov og orden må skibe nødvendigvis saboteres indeta. Det betyder at du skal gennemløbe alle rummene fra den ene ende til den anden og samle ting op. - Vel af mærke uden at blive skudt i sønk af alle de mærkelige livsformer.

Med over 100 forskellige lokationer i det tredimensionelle spillerfelt bliver omfanke lynhurtigt the name of the game. Et kort eller i det mindste en svarstasse sig struktur-sikre er et absolut must, hvis du også skal ligne en vinder.

Men ellers kan man jo altid gå rundt og nyde den fede grafik samt synthmelodier, der bare giver spillet <1750<10 meget ekstra i atmosfære.

Håberfulde Obliatorer må vænne sig til at bruge det samme musestyrede kontrolsystem som i Barbarian. Men bare rolig, det gør ikke ondt, og litterer kun lige i starten.

Der er dog et par skenhedspletter på Obliatorer-gomet!

Ferst og bemest fasthigheden. Det gør mærkbart langsommere, hvis der er mange ting på skærmen og sceneskiftene kunne også godt gå hurtigere. Jeg kunne godt tænke mig at optimere lidt på deres udviklingsystems maskinkode ved en passende lejlighed.

Spillets skæft (sås og finde ting) minder også en del mere om Barbarians end godt er. Til gengæld er der endnu ikke noteret nogen programmeringsbugs i den store sorte bog- og vi er faktisk nået et godt stykke over halvvejen i Obliatorer.

Men under alle omstændigheder leverer Psygnosis et meget bedre og dybere game end Cinemaware, der tilsvarende er det eneste softwarehus, der bevager sig i nogenlunde samme genre.

Obliatorer er klart mere biograf-agtigt, end det verden hidtil har set fra Cinemaware, der ellers gerne praler af sine "ikke inkluderede popcorn". Det er med garanti ikke alle spillere, der føler sig tiltrukket af Obliatorer. Men de der gør, får god valuta for pengene!

Morten

Lyd	★★★★
Grafik	★★★★
Action	★★★
Fængende	★★★★(*)
Pris/kvalitet	★★★★

# - VIL DET GØRE DIG RIG?

**Alt hvad du behøver for at få succes i softwarebranchen er gå-på-mod og et godt hoved... samt en hulens masse held.**

**Men der er visse ting du bør vide, før du prøver lykken ..**

Har du en god ide til et computerspil, ligger der et færdigt gamesdesign på dit bord, eller er dit eget spil mindst lige så godt, som dem der sælges i butikkerne?

Så er der ikke langt til at forsøge sig held ud i computerlivet uden forhøjede risikoforløb.

Det er ikke let på egen hånd at producere noget, der lever op til de høje kvalitetskrav i dag.

Men det er en ren jungle at komme heldigt ordet med at sælge ideen til et softwarefirma, uden at blive snydt så vandet drøber!

Softwarebranchen er stadig ikke helt truen. Der opererer der for mange "smorte" fyre, som scorer kassen på programmerernes bekostning. Vi har set det alt for mange gange. Og må nok indstille os på at møde det mange gange endnu...

**Skal se profit ud lige fra starten**

Lige gyldigt om det drejer sig om et gamesdesign eller et færdigt program, skal det se flot ud lige fra starten. Ellers risikerer du bare, at det dukner blødt alle de ting, der bliver smidt i papkurven,

kænge inden "testeren" overhovedet har nået af få en tanke igennem hovedet.

For et spil behøver "fol", af introduktionsbilledet og ikke mindst den fæste skærmbild spilleaction ligger nogenlunde på højde med det, man ser hos andre spil.

Lad hellere være med at indlægge noget billedet, mens spillet loader, hvis ikke du er lidt af en kunstner. Det er testerenes fæste indtryk, der går over alt andet. Hvis starten af spillet er dårligt, er det meget usandsynligt, at firmaet glæder sig med at se nærmere på produktet.

En cheatmode tæller aldrig fra i det endelige indtryk.

Og sørg for alt i verden for, at spillet virkelig er til at spille for alle Peter på 9 år. Ideelt skal spillet være let at gå til, komplet umuligt at gennemføre og være delvist belønnet af held og uheld (nogle gange lettere af opnå high score end andre).

Ouvelst hvor vi kommer, siger softwarefirmaerne det samme. Spillet skal først og fremmest have et vist anstrøg af originalitet og tiltrækning, hvis så ikke grafikken eller lyden er helt fantastisk, har firmaet mulighed for at få det "lisset" hos en prof.

**Copyrights**

Et af de mest kådne spørgsmål for en håbetfuld programmør er at have beskyttet sine ideer.

Hvad gør en klog, hvis et softwarefirma, du har sendt dit program til, pludselig påstår, at det er skrevet af dem?

Når du skal bevise det modsatte, er det altid en god ide at have beskyttet programmet mod hocking og at have placeret en håndfuld copyrightsymboler med dit navn og dato. Det bør også stå tydeligt på skærmen - enten på startskærmen eller i selve spillet.

Det er også en god ide af gemme et dokumentation bag programmet

Men det gælder fremfor alt om at kunne bevise, på hvilken dato spillet blev færdiggjort. Ellers kan firmaet jo bare påstå, de blev færdige en uge før udgivelsen.

En af de simpleste sikkerhedsforanstaltninger er at forsøge et brev, der indeholder spillet, gå ned på posthuset og sende det rekommanderet til sig selv.

Med kvittering for indleveringen af brevet i den ene hånd, og den forseglede forsendelse i den anden, skulle det ikke være helt umu-

ligt at bevise dets rette ophav. Hvis du regner med at have en ny bestæller på hånden og ønsker en optimal juridisk sikring af programmet, bør du rette henvendelse til det engelske National Software Register.

Grundlaget for National Software Register er englændenes vage lovgivning på softwareområdet (vistnok dårligere end Danmark).

For et engangsbetalt vil National Software Register opbevare dit bånd eller din diskette lige så længe du lever plus 50 år. De internationale ophavsretteligheder forsvinder nemlig, af man kun beholder eneretten 50 år ud over dødsdatoen.

Firmaet er naturligvis 100% uafhængigt af alle softwarefirmaer og kan præstere et juridisk vandtæt bevis for indleveringsdatoen. National Software Register er beliggende 235 Chase Side, Enfield, Middelsex EN2 0RA.

**Kontakten**

En kontrakt er uundværlig i enhver affære, lige gyldigt hvor flinke folkene hos det interesserede softwarehus end måtte være.

Standardkontrakter findes i ge fra 10 sider sprødt tekst til



**Simon Nicol. Dine programmer, der bliver snydt af Ocean og Gravelle, men nu er blevet rig takket være Martech.**

Som regel er kontraktene på 1-2 år. Derefter har du så muligheden for at forhandle med budgetfabrikkerne omkring en relancering... Husk endelig, at du reelt set ikke anses i stand til at skrive under på noget som helst bindende uden værge, så længe du er mindreårig!

#### Lidt succes meget fiasko

Og dermed vis så nået til den værste del af salget - pengene. Skal der betales et vist forskud, kommer pengene ved lanceringen, eller skal du vente et udefineret stykke tid, inden timoen sætter sig i stand til at sende pengene til udbetaling. Du kan blive tilbudt fra 20% og helt ned til 3-4% i "royalty", afhængigt af softwarehus. Her er det vigtigt også at overveje, hvor mange spil et givent softwarehus har for vane at sælge. Mastertronic og Freedom Silver har de laveste royalties i bizzen, men er alligevel blandt de foretrukne temfor mange af de mindre fuldpris-titler. Indhent oplysninger om re-

klamefirmsledets størrelse, distributionen, kopieringsomkostninger, firmaets rygte og ikke mindst, om man vil forbedre spillets grafik og lyd inden udgivelsen.

Du kan blive snydt på en million forskellige måder. Der er kun en måde at få succes på - at vælge de rigtige folk og de rigtige kontrakter.

Simon Nicol (Crazy Comets og Mega Apocalypse) har for eksempel hvilet os i et øre, at han ikke var særlig tilfreds med det nye Oceans udbetalinger. I Simons tilfælde var det tilskyndende et spørgsmål om "tilfældighed" opmærksomhed på kontraktens betingelser.

Men Nicol har været heldig. Mange andre programmer har stået med håret i postkassen, når firmaene gik ned, før de så en krone af det lovede beløb. Jon Rittman (Head over Heels) nåede kun at få 1600 kr. for sit første program, det godt sagde Namir Roldes. Stof alting på andre end dig selv.

Og under alle omstændighedsskader en vis portion sund skepsis aldrig...

Morten Shunge Nielsen

30-40 maskinskrivne paragraffer hos firmaerne.

Det første, man skal lægge mærke til, er ordet "exclusive". Når du skriver under på sådan en kontrakt og overdrager alle rettigheder til din kommende verdenssucces, binder du dig også til at tilbyde alle dine programmer til firmaet inden for kontraktperioden.

Sådanne aftaler skal undgås. Hvis du har lyst til at skrive flere programmer til det samme firma, er det jo ganske udmærket. Men hvis du har skrevet under på en eksklusivkontrakt, og det ikke går særlig godt, er det en overhængende risiko for at løbe panden imod en jurist, hvis du skriver software for andre firmaer. Samtidig skal du forsøge at

beholde rettighederne til programmet og kun begrænse dig til at sælge marketingrettighederne til en enkelt version (på et bestemt computertabulatur) i et begrænset antal lande. Så er du sikret på at få dine penge, hvis spillet skal udgives til andre computere eller i andre lande.

En passus, som automatisk returnerer alle de kontraktlige rettigheder til dig, hvis softwarehuset går ned, holder op eller bliver udsat for en fjendtlig overtagelse, kan ligeledes vise sig at være guld værd, hvis uheldet er ude. Det er også almindeligt udbredt at angive en bestemt tidsgrænse for hvornår spillet senest skal være på markedet, og hvortilbage softwarehuset har rettighederne til spillet.



**Andrene fra Code Masters startede med at skrive op i sølv. Men det er ned at maskinbetjenerne anden faldt op, at de har tjent kassen til oprettelse og flutte stiler.**

# Superhacking

Den berømte/berygtede hyske hackerklub, Chaos Computer Club, har slået til igen... Og derved gør de noget helt andet end nogensinde før. Det var NASA, der fik den ubehagelige aere af være målet for hackerenes udforskelser. Opgaven blev naturligvis løst til GUG med kynd og slange.

De smarte computer-"hacker" nåede helt ind og fik ubegrænset access til systemenes allerlængste del - operativsystemet - og dermed til adgang til alle filer.

NASA skulle være særdeles godt beskyttet mod uautoriseret adgang på grund af sit tophemmelige indhold. Men det var altså ikke nok til at lukke den berømte computerklub ude.

Efter oprøret blev det et af de bedste skredede computersystemer kan interessere nu begynde at samle sig om NATO. Fremtiden kunne meget vel vise, at der ikke er meget mere end det forklarede er til fælles på NASA og NATO.

Særlig interessant fra Wargames-filmen kunne gå i oplydelse, før verden aner det!

## NASA og dressing

Langt størstedelen af de mainframes, der kører rundt om i verden, er af VAX-typen. VAX-maskinerne kommer fra Digital Equipment Corp. og bruger VMS (Virtual Memory System) som operativsystem. INASA's filstørrelse var det også en VAX, som Chaos Computer Club trængte ind i. Men formanden for "kædeklubben", Stefan Warnery, er ikke bleg for at prale med sine specielle evner. "Jeg kan komme ind i alle EDB-anlæg, der er tilkøbt det offentlige telefonnet", påstår han med overbevisning i stemmen. Warnery har sondt af stige også vist sig mange gange. Chaos Computer Club har blandt andet udført et velly-

kket elektronisk røver af en halv million D-mark, fundet adgangskoden til CERYS datobase (primært oplysninger om kerneforskning) og legat ikkupas med Philips Klubben spredt sit vittet over mange felter.

Mens NASA's computers var under behandling, var nogle af de andre medlemmer travlt beskæftiget med at ændre på adresseringen hos Burger King-kæden og "fisse" overskifterne i den østtyske avis, "Neues Deutschland".

## Vej ind i systemet

Men det var som sagt meddelisen "Welcome to NASA, This is SPAN", der vakte størst interesse.

SPAN er en forkortelse for Space Physics Analysis Network, der er samlingspunktet for verdens luft- og rumfart. Chaos Computer Club fandt blandt andet en lang række oplysninger fra Apollo-fiden (60'erne og 70'erne), der var søgt i mælkesen.

Nogle af de mere specielle effekter var reglte cigaretter, smeltet chokolade og kuglepenn, der også vises efter henegten i vægtes Netand Udover at være en genvej til netten af NASA's EDB-systemer, er det også muligt at slutte sig på det verdensomspændende HEP-NET (High Energy Physics Network).

Via SPAN gravede Chaos Computer Club sig stille og roligt ind i NASA-computerne. Undervejs blev klubben beriget med et komplet sæt konstruktionsplaner til Challenger-rumfartøjen, der nok burde kunne indbringe en pæn rund sum med en del nulle på det "sorte" marked... Stefan Warnery kunne arbejde til med NASA-computerne, lige så meget som han havde lyst til. Datandbruddene blev ikke detekteret af sikkerhedssystemet.

Efter et år i NASA-computeren begyndte samvittighedsfølelsen indledt af melle sig. Warnery var nået så langt ind, at det var muligt at hente alle de superhemmelige data for SDI (Ronalds stjernekrigs-system) ud på prioritet, til sin skrak opdagede Warnery, at han var nået ind i computeren, der tager sig af USA's sat-orbitoler. Hvis han ændrede i data'ene ved en fejltagelse, kunne det i værste fald resultere i en katastrofe.

Chaos Computer Club fik kode folder og henvendte sig til den tyske efterretningstjeneste, som sørgede for at informere CIA og NASA om det svage led i modrumfartøjen.

## Sådan gjorde de

Og netop det svage led viste sig at findes på alle VAX-maskiner, der bruger version 4.4 af VMS-systemet. Så Digital-tolk fik særdeles travlt med at bringe en ny version på gaden efter et år og mere. Klubben trængte ind i VMS-systemet via systemkoden SETUAF, der gives alle (inklusive illegale) brugere tilgang til de "skredede" data i SYSUAF.DAT filen. Det er SYSUAF, som forvalter brugerens kodeord og deres privilegier.

Når man forsøger at skrive til SYSUAF.DAT for at ændre i filens data kommer der en fejlmeddeling tilbage. Men det er kun en software-fejl, hvorfor man kan ignorere fejlmeddelingen og skrive til filen.

Ved hjælp af en såkaldt trojansk hest kunne Chaos Computer Club lige så stille tappe sig længere og længere ind i systemene. Når alle de øvrige brugere af systemet lavede et log-in blev deres kodeord optaget og gemt.

Efter et bestemt stykke tid gik hackerne så ind og taptede de oplagte kodeord ned på deres PC.

## Sådan fungerer en trojansk hest

Første skridt for Chaos Computer Club var at komme igennem til NASA-computeren som gæst (bruger med minimale systemprivilegier). Derefter udfyldte man gæstfriheden og SYSUAF-fjellen til at lægge et lille program ind. Programmet, der opsamler alle oplysninger fra brugere med højere prioritet, kaldes populært "Den trojanske hest" efter et græske ophov.

Den trojanske hest benytter sig af brugerens højere prioritet til at lægge sig selv endnu et trin op på privilegierne og tappe til den nye position. Sådan infiltreres slutlig hele systemet til programmet er nået op på super-bruger- eller systemmonogenniveau.

Spredningen af trojanske heste rundt over hele systemet gør det også ganske umuligt, at spore dem op. De er ganske smalt over det hele.

Efterhånden som den trojanske hest voksede i proportioner sørgede Chaos Computer Club også for at forfine dens arbejdsmetoder. Den sidste version af "hesten" arbejdede ubemærket i baggrunden, som en slags automatisk regneproces. Det var derfor muligt, at tappe alle systemer på nettet med det fejlbekræftede VMS-system, gennem den samme trojanske hest.

Det tager kun ganske få minutter inden programmet er på plads klar til at tappe. Undervejs blev version 4.4 (fra maj '86) udstiftet med version 4.5. Men det betød ingenting, fejlen var der stadig.

## Dendig sikkerhed

Det mest forbløffende i forbindelse med Chaos Computer Club er, hvor lidt klogere både offentlige og private firmaer er blevet af skode.



**For et halvt  
års tid siden  
opskræmte  
PC-virusen  
hele data-  
verdenen.  
Nu er det de  
kolossale  
mainframe-  
systemer,  
der styrer  
vores dag-  
ligdag, som  
er i skudlini-  
en!**

Chaos med Steffen Wærnery i spidsen har gang på gang påpeget at den virkelige fare ikke er klubben, men computerfolk med kriminelle motiver. Alligevel ser man ikke ud til at være blevet mere sikkerhedsbevidste rundt omkring, når "klubben" har været på et legat besøg i arkiverne. Der er flyveledende heller ikke sket andet i forbindelse med NASA-sagen, end at Digital-systemet har fået et par forbigående skræmmer i sin troværdighed.

Og det til trods for, at Digital's operativsystem sikkert indeholder flere potentielle bagindgange, der kun venter på at blive udnyttet af en programmer med lyst og vilje til indbrud. Men det er slet ikke sikkert, vi nogensinde hører om den næste superhacker. Han kunne jo vælge at præsentere som et bedre alternativ til offentlig omtale...

**Morten Strunge Nielsen**



**Software-  
markedet er  
i løbet af  
ganske få år  
vokset fra  
de glade a-  
matører. Nu  
er det mæn-  
dene med  
nålestriber,  
der sælger  
computer-  
spil, men  
som for den  
sags skyld  
lige så godt  
kunne sælge  
sæbe eller  
brugte bi-  
ler...**

Husker du historien?

Det gør SOFT

Og når vi kigger i nogle af de ældre numre, falder alle de nu gamle og gamle navne endnu stærkere i øjnene.

Dengang var softwaremarkedet nyt og spændende, fyldt med hurtige penge og enkelte fortjente succeser. Der findes faktisk kun en lille håndfuld spil, der har overlevet sig selv og tiden.

I begyndelsen af computeræraen var der ikke nogen udbredt orden i forholdene, og de fleste spil blev lavet hjemme på køkkenbordet og solgt ud af bogdøren.

"Bogdøren" var små rubrikannoncer i tidens få computer-tidskrifter og lokalpapirer. Som regel var udbydere, programmer og den produktionsansvarlige én og samme person.

De fleste programannoncer, der annoncerede verdens plodrubrikker, var noget af to "hjælpsløsningsgrafik, fantastisk lydteffekter og 100% maskinkode".

Alle foremlinger blev ordnet pr. postordre - altså med check eller giro. Og købere måtte finde sig i at vente op til flere uger på det lovede game.

Når programmet nåede frem, viste det sig i flede ud at flere tilfælde ikke af kunne leve op til annoncens fatte ord. Det var måske en elendig efterligning af Pacman eller Donkey Kong, som var overordenlig populære på den tid. Eller også kunne spillet slet ikke lades på grund af et af for dårligt kopieringsudbyr.

Men det kunne også gå meget værre. - Måske kom programmerne aldrig til veje. Fortællingerne om firmaene, der forsvandt ud i det blå efter at have indløst en møske check, var ikke så få. Og der var ikke meget, den merige køber kunne stille op i sådanne tilfælde.

#### Markedsløder Imagine

Den store ustabilitet omkring programmene begyndte efterhånden at gå folk på. Så da computerne boomede i 1984/85, begyndte der at dukke rigtige computerforeninger op. Og det blev begyndelsen til enden for det blomstrende postordre-marked.

Postordre fik deres nådested, da også fotoforhandlere og et par enkelte kasser gik ind på computermarkedet.

Den nye markedstruktur betød også nye softwarefirmaer, som var de egentlige forløbere for dem, vi har i dag. Tidens to markedslødere hed Imagine og Quicksilver.

Men datters Imagine lever ikke mere.

Imagine var nemlig den tidt absolut største softwarehus, der bragte de professionelle markedsføringsnipper og hermed in-house programmører ind i branchen.

Men efter en superstart, der producerede softwareverdens største idøl (Eugene Evans, 17 år), gik det udelukkende ned ad bakke. Liverpool-firmaet brugte ganske enkelt for mange penge på hurtige sportsvogne, annon-

cer og dectede spilprojekter. Rettighederne til Imagines navn og logo blev købt af et meget ungt softwarefirma, der lige havde skiftet navn fra Spectrum til Ocean...

#### Ingen overlevende

Quicksilver blev det andet store softwarehus i historien. Det som allerede startede i 1980 i et lille sovetoerise i Southampton (som producent af hardware), skule i løbet af tre år vokse til Englands mest produktive firma.

Som den dometrale mod-sætning til Imagine var Quicksilver tilbageholdende og havde kun meget få in-house programmører. Firmaet var meget afhængigt af eksterne programmører.

Alligevel skule også Quicksilver lide en irak skæbne to år senere. Navnet blev solgt til Argus Press Software, der stadig bruger det til at hælde software-offod ud over markedet.

Det er faktisk chokerende læsning, at ingen af de store firmaer har overlevet uden mere eller mindre "jendtlige" overtagelser siden 1984.

Firmaene fra dengang var Abacus (konkurs), AtariSoft (opgivet), Automata (konkurs), Beyond (købt af Firebird), Bug-Byle (konkurs, navn solgt til Argus), Camel (konkurs), Lathorian (solgt til Argus), Mikro-Gen (solgt til Creative Sparks Distribution, der er gået konkurs), Richard Shephard (konkurs), SilverSoft (indlemmet i CRL), Softtek (nu

# DØDE

The Edge), Ultimate (solgt til US Gold) og Vortex (solgt til US Gold)

Det eneste, der er tilbage fra "gamle" dage, er Crystal Computing (navneandring til Design Design), Hewson, Level 9 og Richard Wilcox (stifter på Elite). Alderspræsidenten Melbourne House er desværre ikke længere repræsenteret på prestige-listen. Resterne af firmaet blev opkøbt af Mastertronic sidste år.

#### Opkræft på bestseller

Allerede i 1983 kendte softwarebranchen sin besægtid hos køberne

Jon Sinclair fra UK (software til Oric og Acorn BBC-computere) sagde ligesud, "af mens køberne elsker spillehatskæftninger og anmelderne hader dem, er det lige omvendt med de vilsomt originale ting".

Det har så absolut ikke ændret sig op til i dag. Selvom flere originale spil har fået succes, er hovedparten af bestsellerne spillehatskonverteringer eller varianter over temoet.

Og for af 15 spillene til at ligne dem fra biografernes køldre, må der først og fremmest være flot grafik, masser af "zaps" og tyk action. Sådanne ting æder hukommelse, og pladsen bliver hurtig knap.

Indtil fremkomsten af 16-bit computerne havde programmererne bare at vælge mellem pixel eller kalera - god presentation af varen, eller et gameplay med dybde



*Fra den glade Imagive-tid*



*Her karriereruten Quicksilver var der også gang i selget. Ole til højre i billedet var uas Rod Coopers, den administrerende direktør, som senere endte hos Activision.*

# DE DØDE

Valget fandt som oftest på presentationen, fordi produktet frem for alt skulle kunne sælges...

## Den alternative vej

### Et bestselleren

Activision viste vejen for softwarefirmaerne med den overordnede lancering af Ghostbusters. Ved den danske lancering i Forum spillede de Ghostbusters konstant.

Spillet var egentlig ikke nogen fantastisk programmeringspræstation (udover den vellykkede efterligning af soundtracket). Men koblingen mellem Ghostbusters-filmen og Ray Parker-hittet virkede. Computerspilene tog Ghostbusters til deres hjerter og gjorde gamet til det hit de bedst solgte.

Og Activision er også godt på vej til at profilere på deres undiskekendte software-efligheder til Ghostbusters-navnet igen. Den Ackroyd skal til de største arcadeopsættelser af den nære Ghostbusters-film (kodenavn: Ghostbusters II), og Activision står med alle rettighederne til en ny potentiel verdensplog.

Lige siden Ghostbusters har licenserne været en god genvej til succes. De har købt sig vist sig at være en anden - og lettere forbar - vej til at score kassen, end at skulle præstere noget nyt og originalt hver gang. Netop derfor bliver det, hvad der kan købes og gå af underholdning licenseret af softwarefirmaerne. Licenserne går lige fra biografier, TV-serier og spilleautomater til legesæt og tegneserier.

Indtil videre afhænger salget i langt højere grad af licensen end af det færdige resultat. Folk køber gerne noget blåt, hvis bare der står et eller andet småt uden på pakningen.

Men det er nok kun et spørgsmål om tid, inden licenserne

bliver så almindelige, at de i sin indflydelse har på køberne.

## Ingen originalitet?

Der er mange fordele ved udviklingen på softwaremarkedet.

Nu til dags er det let at få fat på programmerne, og programmerne behøver ikke længere selv at stå med hele ansvaret for deres programmer. En programmer kan koncentrere sig 100% om det af programmeren.

På den anden side stiller den lukkede markedstruktur med få og store software-maskinister og indkøbsorganisationer agede krav til deres fremtynthed. Det mytter ikke noget bare at spytte variationer over Space Invaders på markedet.

Alle fremstødt inden for genre kommer fra et eller flere originale programmer.

Et af de klassiske eksempler er Ultimate's første arcade-venture, Knight Lore, der introducerede en helt ny spilform. Det var hit og det solgte.

Siden da er der udsendt utallige Knight Lore-lignende spil, der har opnået lignende gode salgstal. Akkurat som et Pacman-game gjorde det i 1984.

En af de mest kedelige oplevelser i 'bizzen' var behandlingen af Mel Croucher's særdeles intelligente Deus Ex Machina, der aldrig fik en retfærdig udbredelse.

Fers at de store softwareopkøbere ville ganske simpelt ikke have noget med programmet at gøre, fordi det ikke var til at placere i nogen bestemt kategori. Spillet var for unikt?

## Små firmaer går ikke

I dag er markedet strengt opdelt mellem udvikling og markedsføring.

De tunge softwarefirmaer sidder på markedsføringen og

den grovest underbetalte del af programmerstanden (såkaldte in-house programmerer). Helt in-house programmerer når kun i ganske særlige tilfælde op over 10.000 kr. i den behyldigt mindre skatteudhulede engelske valuta om måneden. In-house programmererne får ikke lov til at love nogle originale ting. De udfører slæbearbejde som konverteringer af spilleautomater eller overføres til et andet computerformat.

Det er ude hos de små uafhængige programmerere, at fremkræfterne ser dagens lys. Og det er faktisk også her pengene ligger. Hvis nogle uafhængige programmerer har præsteret et superhit, kan de bare gå rundt til de store firmaer og lade dem byde hånden op. Men det er så meget desto sværere at overleve som uafhængig programmerer. Pengene kommer ikke med posten hver måned, så spilene må nødvendigvis være gode hver gang.

Derfor er det indtil videre ikke så totalt for alle de danske softwareforetag.

Kele Lins, der var Danmarks første forsøg på at nå ud over amatørslødet, var ikke professionelt nok og røg ned med et brag, mens programmererne hos Starvision var så dygtige, at de blev købt ud af et kendt amerikansk firma.

Så mangler softwareverdenen kun at få Pascal Software ryddet af vejen, før Danmark igen er et ikke-producerende land. En særdeles kedelig tanke...

Allt mens Danmark ligger og roder på gulvet, udvider koncernerne US Gold, Mastertronic, British Telecom, Activision og Electronic Arts med nye labels og nye programmerer.

Morten Strunge Nielsen

# AMIGA

ARCADE  
ACTION  
AID



## 4xA

Yep, fro det eller ej ligegyldigt, hvor meget og hvor længe du end grider dine øjne er den foran dig, den nye sektion, Amiga Arcade Action Aid eller slet og ret 4xA!

Den eneste der bestemmer, hvor ofte 4xA skal komme, er dig. Jo, lige netop dig, der gemmer sin store næse bag Amiga-skærmen.

Vil du kun udgive 4xA, når der er nok tips og tricks.

Så i har bare at overlænge redaktionen med tips og tricks til Amiga-spillene.

Væst'go og spil!

## Way of the Little Dragon

Vi var desværre lidt for påske overfor danske Pases' Way of the Little Dragon, da det blev anmeldt.

Kort efter, at bladet gik i trykken, opdagede vi selv, hvor let det egentlig er. Her er ingen brug for pokes eller andre snyderier.

Du skal ganske enkelt presse modstanderen op i et hjørne og udnytte et af dine yndlingslag eller spark, hver gang han åbner sig.

Så skulle den sog være færdig og i orden på alle otte niveauer. Melodien kræver blot en smule fælmodighed.

Været er det på tredje niveau, hvor din modstander hele tiden forsøger at angribe. Men du finder snart ud af, hvad det rette øjeblik.

Det kan lige være andet end sjæket programmering/playtesting, der leder sådan en barmhertig gå igennem nåleøjet.

Pasec - shone on you!

## Fairy Tale

Som en pæn afvejsning fra de mere tempo fyldte sider af Amiga'ens kalender har vi også opsnappet et par tips til Fairy Tale Adventure.

Hvis du føler dig fuldstændig "lost", fordi du kan se Azul, men ikke kan komme ind i nogen af rummene, er det fordi du ikke har alle fem statuer.

Når du har fundet en svane på Swan Island (svaneseen), kan det være et problem at få den til at flyve. Det ordnes ved at slå heksen i Glenwood (meligt meget fjel og tage den gyldne kasse, der bliver tilbage).

## Karate

Amiga Karate er ikke helt så let at lære som Way of the Little Dragon, kun næsten. Her er pokes, som gør dig til et sortbælte med 80 lv.

Først RENAMEr du den gule trekant ikon til KARATE og lynblåve ikon til SNYD. Det gør man med RENAME fra Work-Bench.

Derefter loader du Amiga Basic og taster denne hurtige rutine ind. Læg mærke til at # og % tegnene svarer til henholdsvis nummeretegn (0 to 9) og fa vandrette streger) og dollortegn, som vores satsmaskiner ikke kan skrive. Tak til Las Henriksen!

```
10 OPEN "R", #1, "KARATE.SNYD",1
20 FIELD #1,1,AS NK=R
30 FOR A=26078 TO 26104
40 READ T
50 RSET NK=CHR%(T)
60 PUT #1,A
70 NEXT A
80 RSET NK=CHR%(80)
90 PUT #1,A-679
```

100 DATA 72,66,67,75,32,66,69,32  
110 DATA 66,78,68,89,32,71,62,73  
120 DATA 70,7,32,70,79,62,32,89  
130 DATA 79,85

## Inanity Fight

Og her er så et hurtigt lille trick til alle jer shoot'em up fanatikere ude over det ganske land.

Hvis du af en eller anden grund synes, at action'en bliver lidt for held til din smag, trykker du ganske simpelt på de to museknapper, fire på joystickken og L-tasten samtidig.

Så slipper det nemlig vups... og du er fremme ved den næste skærmbild til action.

## Goldrunner

Mær' action...

Denne gang er det bare Goldrunner fra Microdeas.

Her trykker du på funktionstast 5 (F5) for en fuldstændig sikring af dit rumskib.

Et let tryk på U og I-tastene smider dig frem til den næste skærm.

## Barbarian

Psygnosis' Barbarian er bare mega-vold med fuld udshyng og fed pikel-kant. Derfor har vi da også hilst på et lille tip til alle Danmarks små smelter, der ikke kan hille rede i forske og bagde på et af de gode gammeldags håndværben.

Du trykker ganske enkelt tastkombinationerne 0 og 4, 0 og 6, 5 og 9 ind i Amiga'en. Så har du en "smule" flere lv end normalt.

Men lad det ikke afkrække jer fra at overlænge os med tips og tricks til denne fede klassiker.

**1985**  
PCKE 24036.0  
SYS 20000

**Air Wolf**  
PCKE 13473.255

**Air Wolf II**  
PCKE 25958.205

**Alligata Blogger**  
PCKE 53264.125  
eller PCKE 3574.44

**AMC**  
PCKE 11639.240

**Andipital**  
PCKE 18679.173  
SYS 16384

**Antiflod**  
PCKE 43144.234  
PCKE 43145.234  
PCKE 43146.234  
PCKE 43147.234  
SYS 32777

**Aquanaut**  
PCKE 13028.169  
eller PCKE 13039.200

**Arc of Yesod**  
PCKE 33969.234  
PCKE 33970.234  
SYS 2053

**Arcadia**  
PCKE 10930.234  
PCKE 10915.234

**Arletix**  
PCKE 9774.205

**Astro Blaster**  
PCKE 30755.255

**Auf Wiedersehen Monty**  
PCKE 21862.76  
PCKE 21863.123  
PCKE 21864.85  
SYS 16384

**Automania**  
PCKE 2249.9

**Batalyx**  
PCKE 19567.234  
PCKE 19568.234  
PCKE 19569.234  
SYS 16384

**Big Ben 1964**  
PCKE 10432.255  
SYS 19072

**Big Mac**  
PCKE 4170.240  
SYS 19072



**Blue Thunder**  
PCKE 9638.234  
PCKE 9639.234

**BMX Simulator**  
PCKE 13937.0  
SYS 4096

**Boulderdash II**  
PCKE 25088.250  
PCKE 25112.165  
eller PCKE 23114.255

**Boulderdash III**  
PCKE 15334.250  
eller PCKE 16494.169

**Brian Bloodaxe**  
PCKE 38270.165  
PCKE 39079.165  
SYS 39145

**Bug Blaster**  
PCKE 18750.234  
SYS 18360

**Captain Starlight**  
PCKE 13358.173

**Cave Fighter**  
PCKE 35276.255

**Caveman**  
PCKE 3332.255

**Caverns of Khofka**  
PCKE 37803.234  
PCKE 37804.234

**Caverns of Slohc**  
PCKE 16805.169  
PCKE 16806.0  
PCKE 16807.234  
SYS 5000

**Challenge of the Gobal**  
PCKE 28798.80  
SYS 16384

**Chuckle Egg I**  
PCKE 16851.255  
SYS 14848

**Clever & Smart**  
PCKE 16505.0

**Cliff Hanger**  
PCKE 5528.0

**Cohen's Tower**  
PCKE 7279.0

**Combat**  
PCKE 32765.42

**Comic Bakery**  
PCKE 59582.173  
SYS 2304

**Comanda**  
PCKE 14631.0  
SYS 2128

**Congobongo**  
PCKE 3555.5

**Cracker's Revenge**  
PCKE 30190.255

**Crazy Caveman**  
PCKE 3332.255

**Crystal Castles**  
PCKE 5643.255

**Crystal Castles II**  
PCKE 5714.173

**Curse of Sherwood**  
PCKE 6404.0  
SYS 17423

**Cuthbert in Jungle**  
PCKE 2559.5

**Cuthbert in Space**  
PCKE 2726.255

**Cybertron**  
PCKE 6888.234  
PCKE 6889.234  
PCKE 6890.234  
PCKE 6891.234  
SYS 2125

**Dallas Star**  
PCKE 3271.0

**Dave Devil**  
PCKE 24683.138  
**Dennis II**  
PCKE 24684.2  
SYS 39700

**Decathlon**  
PCKE 9450.173

**Decathlon (Ocean)**  
PCKE 9450.173

**Defender**  
PCKE 3005.5  
eller PCKE 2814.255

**Deliverance**  
POKE 56356,234  
POKE 54657,234  
POKE 53658,234  
SYS 7360

**Denali**  
POKE 38218,234  
POKE 38219,234  
POKE 38220,234  
SYS 6912

**Dragon's Lair**  
POKE 5960,204

**Dragon's Lair II**  
POKE 4112,234  
POKE 4113,234  
SYS 3072

**Dreiba**  
POKE 8813,255  
eller POKE 10445,250

**Dropzone**  
POKE 1007,55  
POKE 1011,132  
POKE 1012,255  
SYS 1006

**Eagle Empire**  
POKE 2214,50  
eller POKE 24345,173

**Evatar Action**  
POKE 50911,234  
POKE 50912,234  
POKE 50913,234  
POKE 50914,234  
POKE 50915,234  
SYS 53200

**Eldon**  
POKE 2811,173  
SYS 2304

**Enforcer**  
POKE 12227,228  
POKE 12228,49  
SYS 52432

**Escape**  
POKE 5514,27

**Expal**  
POKE 3369,33

**Exploding Flat**  
POKE 6901,255

**Exploding Flat II**  
POKE 6701,255

**Exterminator**  
POKE 5908,76  
POKE 5909,88  
POKE 5910,23  
POKE 5911,234

**Exton**  
POKE 7427,205  
POKE 7651,205  
POKE 5650,205  
SYS 2061

**Falcon Patrol II**  
POKE 28768,234  
POKE 28769,234  
SYS 28672

**Fall Guy**  
POKE 11190,50

**Fielord**  
POKE 7852,205  
SYS 2304  
eller POKE 3740,99  
POKE 5721,238  
SYS 2304

**Fieltrack**  
POKE 12285,234  
POKE 12286,234  
POKE 12287,234  
SYS 9216

**Force One**  
POKE 2203,255  
SYS 2063

**Frostbyte**  
POKE 4388,155  
SYS 2825

**Galaxy Terror**  
POKE 2780,240

**Game Over**  
POKE 15044,234  
POKE 15045,234  
SYS 2304

**Gauriel**  
POKE 48621,96  
SYS 32768  
eller POKE 49009,96  
SYS 32768

**Gerry the Germ**  
POKE 2307,1  
SYS 2304

**Gilligan's Gold**  
POKE 17993,0  
SYS 25532

**God**  
POKE 7240,234  
POKE 7241,234

**Grizzer**  
POKE 6757,173

**Gridrunner**  
POKE 35869,173

**Grog's Revenge**  
POKE 27301,105



**Guardian**  
POKE 21050,169  
POKE 21051,0  
POKE 21052,234  
POKE 21053,234  
POKE 21054,234  
SYS 24765

**Gynus**  
POKE 3999,20  
eller POKE 9024,100  
eller POKE 4491,99

**Hades II**  
POKE 6571,234  
POKE 6572,234

**Happiest Day of...**  
POKE 52949,234  
POKE 52950,234  
POKE 52951,234  
SYS 52744

**Harrison Ford**  
POKE 15754,167

**Haunted House**  
POKE 7609,234  
SYS 9500

**Head Over Heels**  
POKE 30315,144  
POKE 30316,144  
SYS 30490

**Hell Flight**  
POKE 2400,32

**Henry's House**  
POKE 4063,173  
SYS 2560

**Hercules**  
POKE 3905,169  
POKE 3906,0  
POKE 3907,234  
SYS 2304

**Hexpert**  
POKE 21875,173  
POKE 21872,173

**House of Usher**  
POKE 7870.60  
eller POKE 6721.238

**Havver Boyver**  
POKE 32133.65  
SYS 32768

**Hunter Patrol**  
POKE 9307.234  
POKE 9308.234  
SYS 12080

**Hypercircuit**  
POKE 31350.250  
SYS 26624

**Jet Boot Jack**  
POKE 29446.255

**Jungle Hunt II**  
POKE 2117.0  
POKE 2242.165

**Jupiter Lander**  
POKE 2632.0  
eller POKE 2432.0

**Killerwolf**  
POKE 40305.234  
SYS 33792

**Last V8**  
POKE 7149.173  
POKE 7326.173  
POKE 7858.173  
SYS 3328

**Lozerforce**  
POKE 31611.197  
POKE 11783205  
SYS 40680

**Lightforce**  
POKE 11547.5  
SYS 6713  
eller POKE 14235.234  
POKE 14036.234  
SYS 2061  
eller POKE 40726.0  
SYS 2061  
eller POKE 1334.205  
SYS 2061

**Living Daylights**  
POKE 4390.238  
SYS 4352

**Megazone**  
POKE 6252.240

**Miner**  
POKE 9450.173  
eller POKE 16424.240  
eller POKE 2471.255

**Monster Attack**  
POKE 19228.234  
POKE 19229.234



**Hernest**  
POKE 5868.255  
SYS 5768

**Oem**  
POKE 14864.0

**Onk**  
POKE 39922.165  
SYS 16384

**Oil and Lisa**  
POKE 8844.165  
SYS 7427

**Orpheus in the Underworld**  
POKE 18570.234  
POKE 18571.234POKE 10118.1v

**Pesky Painter**  
POKE 4833.255

**Poster Poster**  
POKE 17826.255  
SYS 37874

**Protector II**  
POKE 16425.6

**Quintic Warrior**  
POKE 8547.173  
SYS 8253

**Quasimodo**  
POKE 16173.243

**Red Max**  
POKE 6302.173  
SYS 2064

**Repton III**  
POKE 16953.234  
POKE 16954.234  
POKE 16955.234  
SYS 16384

**Revenge Carnels**  
POKE 2699.230  
eller POKE 2746.230

**Ring of Power**  
POKE 43 207  
POKE 44.24

**Robin of the Wood**  
POKE 36371.255  
SYS 16384

**Robin to the Rescue**  
POKE 6144.234

**Rocket Roger**  
FOR A=76870 7720  
POKE A.255  
NEXT  
SYS 5600

**Saboteur**  
POKE 56325.255  
SYS 30735

**Sabra Wolf**  
POKE 3203.240

**Save New York**  
POKE 7086.240

**Scooby Doo**  
POKE 7450.95  
SYS 2560

**Scramble**  
POKE 11291.175

**Sentinel**  
POKE 6564.95  
SYS 16128

**Stamball**  
POKE 3245.200  
SYS 2066

**Sturpy**  
POKE 7599.255

**Son of Blogger**  
POKE 6626.232  
eller POKE 3560.8

**Sorcey**  
POKE 56325.255  
SYS 31744

**Space Action**  
POKE 5697.171

**Space Invasion**  
POKE 2409.173

**Space Pilot**  
POKE 3486.12  
POKE 3487.221

**Spellunker**  
POKE 10407.44  
SYS 9638



eller POKE 19125,234  
POKE 19126,234  
SYS 9836

**Spit**  
POKE 7033,234

**Personalities**  
POKE 7034,234  
POKE 7035,234  
POKE 2060,234  
SYS 13160

**Spooks**  
POKE 14919,32  
SYS 5616

**Starfighter**  
POKE 2837,234  
POKE 2838,234

**Stealth**  
POKE 30590,173  
SYS 53056

**Shangeloop**  
POKE 45486,173  
POKE 44217,173  
SYS 865

**Super Breakout**  
POKE 2148,255

**Superman**  
POKE 37940,0  
POKE 22605,0  
SYS 4096

**Super Zaxxon**  
POKE 16149,155

**Survivor**  
POKE 19563,255  
eller POKE 19523,100

**Tales of Arabian**  
POKE 2631,173  
Nights POKE 2632,141  
POKE 2633,169  
POKE 2634,89

**Taskmaster**  
POKE 29677,234  
POKE 29678,234  
POKE 29679,234  
SYS 27328

**Temple of Apath**  
POKE 3574,44

**Terminator**  
POKE 8323,255  
SYS 6704

**Time Runner**  
POKE 8543,9

**Ti No Nig**  
POKE 34202,200  
SYS 2060

**Tom**  
POKE 39275,255

**Trapdoor**  
POKE 14914,96  
SYS 14336

**U-46**  
POKE 37895,163

**UGHI**  
POKE 22178,255

**Underwilde**  
POKE 34404,45  
SYS 36209  
Inga moft Indare:  
POKE 40637,141

**Velocipede II**  
POKE 6152,48

**Video Meanies**  
POKE 18035,234  
POKE 18636,234  
SYS 19725

**Vulcano**  
POKE 29125,255

**Wally Goes ...**  
POKE 8144,238

**West Bank**  
POKE 12713,165  
SYS 4100

**Wheelin Wally**  
POKE 27427,173

**Whirlynrd**  
POKE 1011,248  
POKE 1012,252  
RUN  
POKE 17201,240  
SYS 16354

**Whistler's Brother**  
POKE 26186,0



# ARCADE ACTION AID



**Wizards Lair**  
POKE 32354,250  
SYS 49328

**Wizard of War**  
POKE 10430,240  
eller POKE 10435,240

**Wonderboy**  
POKE 2676,234  
POKE 2677,234  
POKE 2678,234  
SYS 2112

**Xerxes**  
POKE 2273,238  
eller POKE 2273,234  
POKE 2274,234  
POKE 2275,234

**Xevious**  
POKE 5605,76  
POKE 5606,31  
POKE 5607,22  
SYS 5000  
eller POKE 5363,240  
SYS 6000

**Yie Ar Kung-Fu**  
POKE 35645,173  
POKE 41603,206  
SYS 828

**Zodiac**  
POKE 4567,96  
SYS 16896

**Zynops**  
POKE 37281,255  
SYS 32769

**Zyros Escape**  
POKE 1591,173  
SYS 4166

# SOFT cheap

## FRISTENDE FRIBRYD- NING

### Championship Wrestling (US Gold)

I kæden af så-og-sparke spil (karate og al det sjov) kom for godt og vel et års tid siden et game kaldet "Championship Wrestling". Så det er altså brydning, vi taler om...

Spillet var faktisk helt liden. Og nu er det lanceret på B-pris, så nu er det faktisk endnu mere liden. Faktisk helt liden - liden. Spillet kommer oprindeligt fra Epyx og de er kendt for livligt, ikke mindst med Summer Games-serien. I CW skal du sparke løs på nogle lunge drenge, der bruger lige så uflne metoder over for dig, men nuvel - du kan sagtens klare den med lidt snilde.

Spillet er forholdsvis nemt at lære, men hver modstander har "personlighed", så man efterhånden føler et had mod hver

enkelt. Derfor bliver man hængende i flere timer ad gangen - Jo, det her spil bil'r man hooked på. Grafikken i Championship Wrestling er stor, flot og farveladrig. Der er 15 forskellige moves, også de mere lukkede. Og så er der vilde modstandere, der kun følger jungletovens regler. Det spænder ikke stille af.

Inden du loader Championship Wrestling skal du sikre dig, at du ikke skal ud eller skal noget andet de næste par timer. For når du først er i gang, glemmer du verden omkring dig. Helt 100. \*\*\*\*\*

## DAN, HAN TØR

**Dan Dare (Brocade)**  
Tegnserierne Dan Dare er netop kommet i computerspil nummer to. Intelligent nok kaldet "Dan Dare II" og til en pris af 179,-. T'ren, dærmød, er i afledning af koncerter,

gen, nedat til lancere-ret billigst - 29 eller 39, cirka.

Så er der gang i dig, kører du begge spil. De er faktisk ganske kompetente. Tegneserien er oprindeligt fra 50'erne, men det her ikke sat sine spor i datavergaven, der på trods af forskellige talebøger og andet språk er fuldt ud spilværdig.

"Dan Dare" er ren arcade adventure med tanke-aktion, hvor du skal redde nogle fyre kaldet Digby og Professor fra en andet gut ved navn Mokon. Det hele foregår mellem platforme og stiger, og der er godt med levels. Stylingen af Dan er nem nok, men han kan til tider klæjs lidt i det, når der er for mange forhindringer. Ikke noget, der gør noget, meeen... måske nok til, at vi ikke når de Five Stars denne gang. Rent bortset fra denne lille detalje er konklusionen: Fedt spil, fedt pris, gang i det. MåRt!

\*\*\*\*\*

## ET TOG DER RØVES

### Train Robbers (Firebird)

Hi there, sheriff. I'm Cactus Pete and there ain't room enuff for both of us in dis here town.

Du er Cactus Pete, en lavet western-dreng, hvis eneste formål er at love rov i den og få John Wayne til at ligne det mand under 10 fod mule.

Som dagens job har du sat dig et raskt lille togrævet. Ekspresen går klokken 9.10 til Dodge City, så dig op på hesten, afsted efter futteren, tula fest og farver og skydte til du får slantene. Sådan. Hvordan du får slantene? Jo, spring ombord på toget og skaf nogle små. Åben pengeskabet med nøglerne, ta' pengene og forsvind. Svarene er det ikke. Før næste tog kommer...

Der er tre levels i Train Robbers fra Firebird Silver. Fint skal du rids afsted langs sporet og undgå kaskusser med mere. Demest, når toget kommer, op på

det og afsted fra vogn til vogn over tagene. Level to er inde i vognene. Her skal du finde nøglerne og åbne pengeskabet af mens du kæmper mod nogle biske vagthunde og andet snov. Trede level er ud, væk, afsted det gik - hjert til mors madgrøde. Og så sker der ikke mere før næste futter. Action er der ikke vildt meget af i Train Robbers.

Grafik er heller ikke det fede. Figurene ser nærmest ud som om de er bygget af LEGO-klodser eller det, der var værne.

Så er der lyden. Fut-fut siger lokomotivet og så er den patte ude (eller næsten, for der er da lidt mere, men ikke meget).

Cactus Pete er lidt svær at styre, især i første sektion af spillet, hvor der er fuld fart på manden. Men hastighed gør det ikke døns, og Train Robbers er ikke noget specielt. Selv om det er billigt, kan du uden tvivl gøre bedre kab. Hvis du da ellers ser dig godt omkring på markedet.

\*\*\*

## FYR DEN AF SOM SÆD- VANLIG

### Zip (Power House)

"Zip" er som så meget andet, vi har set før. Et shoot'em-up, der appelerer til det laveste love af vore instinkter - den indre skydehand, der har det så skægt, når det hele eksploderer i et forrygende inferno af vold og lå på computertærsklen.

Men "Zip" er da meget sæd. Intet nyt under solen, men hvem havde også ventet det til

B-spil står for Billigspil. Og det er lavpris, der vil frem. Duf aflægger rapporten. Sådan bedømmer Duffy:

- ★ Undgå dette spil for enhver pris
- ★★ Dårligt, selv på tilbud
- ★★★ Godt, værd at overveje til prisen!
- ★★★★ Fuld valuta for penge og mere til, køb det!
- ★★★★★ Simpelt hen rå-suverænt, kunne sagtens gå som fuldprigomell

29.95? Det er det af CRU-ejede billigspilfirma Power House, der har smad kassen på markedet, og grafikkene er ikke landets bedste. Selvsagt været er det fællese ved hele spillet.

I "Za" skal du forsvare Kalanden's 5 planeter, der konstant bliver angrebet af tusende Aliens. Nogle af fæn-

djævelen. Men det kan du rent faktisk i "Stairway to Hell", det seneste computeroplyst fra The Power House. Spiller du "Stairway to Hell" finder du ud af, at djævelen - som du møder på den sidste skærm - er en underlig lille grim plæk-tyr. Men måske det er grafikkene på computeren, der er noget galt med.

## GADE-MASKINEN

### Street Machine (Power House)

Hvad er en gade-maskine? Er det en, der laver gader? Ikke rigtig. The Power House, CRUs billigspilafdeling.

De har netop chunket "Street Machine" på gaden, og det har ikke noget med vejføring og varm asfalt at gøre. Tværtimod. Du er nemlig blevet sat bag rattet i en rød turbo-charge velfraser, der skal kæmpe mod 7 andre biler. Alt efter vejens stand og vejret kan bilen være svar af styre, og der er tre etaper, du skal køre for at vinde. Hvis din vogn crasher, mens du kører langsomt, kan den repareres igen. Men adskillige år på den dermod for fulde hammer, er det yf.

På skærmen kan du se, hvor meget skade, de forskellige dele har fået, og måden, du reparerer bilen på, er mådt sagt lidt hjemskudt. Inden for en bestemt tidsgrænse skal du vælge en del af bilen og hjernebremsen i bund for at ændre stykket. Totalt blev måde af lave bil på, men ellers er net ordnede hyggeligt, måden er det under selv billigspil standard. Made by Kevin Stone of Great Britain. Wroom, wroom til ham denne gang.

\*\*\*

## BRUCE SPARKER IGEN

### Bruce Lee (American)

Det var tider, dengang Bruce Lee - vores allesammens så-og-spørke helt - fejede

videokæmpe med sin ydlykkelige tale, der var synkroniseret over i en omgang getrock-orienteret B-mærskant, men vi allersammen bare var revende og harnende ligeglade.

Det eneste, det handlede om, var, at se Bruce Lee sparke hjerne ud på tungnemme narkotagængere og andet pok. Pyt så med, at manden talte noget, der ikke passede med, når hans mund bevægede sig. Nå, tom tale. Vi er i datobranchen nu, og Bruce - bare være hans minde - er da også blevet genoplivet i pixels. Det er et par år siden (37) at manden første gang kom, dengang til 169 fuldris, men netop nu er han altså hot i en relanceret af det oldrende Dataeast spil på billigspilmarkedet, på i hvert fald under de 40,- runde med Margrethe. Spiller handler kort fortalt om, at du styrer den her grafikboks, der er gul - ja, det er selvfølgelig Bruce Lee. Han kan flyve lidt, slå, sparke og andet godt, men det skal ikke med samme stolthed som f.eks. Exploding Flat spilene eller Karate Master. Det er altså ikke et besludt kampspil det her, snarere et plattform-spil, for Bruce Lee skal færdige skærm efter skærm af Quasi-modo-lignende (nej, Bounty Bob og Miner 2049'er lignende) forhindringer - id., vand og andet godt fra Kinas land.

Det er ikke den vildt fart over Bruce Lee og spillets grafik er da heller ikke helt til en 13'er i vore dage, men her er velpølet programmering og en handling, der ikke er dybt forbudt. Derfor: Lidt til de ledige stunder og en garanti her fra

headquarters, af du ikke går galt i byen, om du kører Bruce Lee. Båst stempel, A Plus vare og af det jævne.

Med andre ord: \*\*\*\*

## MYSTIK OG MAGI

### Dervish (Power House)

Mystik, magi og hviltsomme farbandelser. Det er hovedingredienser i det spil, den 20-årige John Kennedy har lavet sammen. John er til daglig en hårdt arbejdet series Edmond, der har titel af System-analytiker og kun kører på store professionelle erhvervssystemer. Men i fritiden slapper han af ved at lave spil, til stor glæde for alle os, der kører dem til 29 og 39. Tidligere har John lavet bl.a. Smuggler Cove og Genoss-spillet, men den negning hedder herens værk altså "Dervish".

Mystik, magi og hviltsomme farbandelser. Du skal rejse gennem 8 levels, hvor du finder forskellige våben og lærer hvilke, der vil dræbe de enkelte demoner, du møder.

Din energy-måler er høstlig på vej ned, så du skal have ny energi Og da der ikke er nogen Karoline-ka i nærheden, er du nødt til at flytte rundt på nogle blinde kvadrater for at få din energi-måler fyldt op igen. Desværre er kvadraternes net ofte placeret på de mest umulige steder, så også her ligger en udfordring. Bore Go In gang.

Som en dejlig nem ting er der imidlertid heldigvis den såkaldte "Explore Mode", en mulighed, der gør dig



deme skal have flere skud, før de dør, og nogle af arterne er desuden usynlige. Det er Alastair Down Watts, der har skrevet spillet. Han er datalogi-studerende i London, og han siger: "Jeg kan bestemt 'I' spill, hvor man bare skal styre af det ned, der bevæger sig". Det ses.

\*\*\*

## DJÆVELSK

### Stairway to Hell (Power House)

Det er ikke hver dag, du kan møde selvstø

i spillet rejser du gennem en række mørke huler i Jordens indre. Hermed skal du samle forskellige skatte, og træder du forkert, mister du din sjæl.

Der er ialt 15 skærm i "Stairway to Hell", og hverken lyd eller grafik er noget at klippe med flager for. Alligevel er spillet sjovt at spille, måske på grund af at par små oprindelige detaljer. For eksempel kan du hoppe længere, desto mere du holder hoppelknappen trykket ned. Kevin Stone er manden bag.

4 stjerner af fem mulige til ham. \*\*\*\*

# SOFT cheap

strand til at se et par track team i fremtiden og på den måde forberede dig på de føder, der ligger gemt lige om hjørnet "Derivish" går meget hurtigt, en gang imellem. Måske lidt for hurtigt, men spillet og sjovt og nok forholdsvist nemt at lære for de fleste. Måske spillet kun skulle have haft tre stjerner, for det er ret gennemsnitligt. Men alligevel - som tak for det der explore mode, får John Kennedy nu trøst af de tre...

★★★★

## TINGENES TORVEHAL

**Hoi of Things (Firebird)** Hvad vil ske, hvis du tager et fire år gammel Spectrum-spil og langt om længe får det konverteret til Commodore 64? Ikke særlig meget. Der vil ikke ske andet, end at det vil ligne et Spectrum spil, der er fire år gammelt og slet ikke står mål med nutidens C64-spil. Ikke desto mindre er det, hvad Firebird netop har gjort! Og ok siger vi. Hoi of Things blev lanceret for mange år siden (4), da vi alle var unge og importøren PCS havde en stor konkurrence kende og AI! om Data som Danmarks eneste spilleblad testede gamet. Jo, det var da go.

Men hvorfor - HVORFOR - skal vi nu belønnes med den slags arv L.?

I Hoi of Things er du en lille færdigmand, der dytter rundt mellem nogle grønne kasser. Alt er simpel tegnet og der er orientet lige så meget action som på den originale Spectrum-version. Skal vi sige noget point om handlingen, må det blive, at Hoi of Things vel egentlig har været tænkt som en slags fottingsmand-Gauntlet. Men held ærligt Forget it, drenge

Det her kan de gøre bedre på TAST-siderne...

★

## MERE RUM-TUR

### Tanium (Players)

Fra Players (det betyder Spillere) er det hotteste lige nu et spil ved navn "Tanium". Her skal du på tur i rummet (goob). Du scroller stikdåren (det før). Grafikken er kedelig (zzz). Lyden er endnu mere kedelig (zzz zzzz). Spillet er faktisk også kedeligt (anok). Handlingen (buk) er om en raketts alene, der kommer igen og igen. De skyder på dig (ok) og du skal skyde igen (C...)

Du skal skyde en hel bane (gennem (gaob)gen). Så kommer du til en stor allen, som er lat svarede at skyde (afgjenoggen). Tjoeh... Det her er klart

lynde Ejha, når hun for alvor er slem. Det er svært at komme på, hvem der mod CIDER spille det her. Måske folk, der sidder fast en hel vinter på grund af indlandsisen i Genland - bedre forklaring accepteres ikke, for det er bræddesæl-ælskikk.

Hvis ikke du har bedre ting af fyre to gråpave af på, så -

★★

## PÅ TUR I TIDEN

### Time Fighter (CRL)

Hvis et spil handler om fidsrejser, kan du være rimelig sikker på, at det blot er en undskyldning for at kæde en serie rimeligt forskellige mini-spil sammen til noget, der som en helhed måske kan have mening



Resultatet er til at gaffe sig til. En samling underlig nutidsmusik bløsemod af underlige andenklases minispil, der ikke har chance. Men sådan er det ikke med CRL's nye billigspil "Time Fighter". Her er både gunfights i det vilde vest, æværdkamp i middelalderen, især i fremtiden og lat hævnaark i New Yorks undergrundbane (nutid). Du slyer en sej afst-hype, der springer rundt på skærmen og gør, hvad du beder

ham om. Ren pløi-powet. Han kan det hele og ser endda realistisk ud, når han går der! Hopper, løber, kravler, kaster sten og håndgranater, skyder og ja - det, hvis du er en kløv til at styre ham. I første niveau starter du med at stå stendærmænd og forhistoriske uhøyr til med klipperstykker. I middelealderen kommer bus og på i Wild West skyder du banditter og indsejner. Næste tur er Chicago i 30'erne, hvor du kæmper mod Al Capone under forbudtiden. Og så kommer alles Anden Verdenskrig, New Yorks undergrunds nutids-mærskit samt kronen på værket. En tur mellem kærstidier på en rumstation i det ydre kosmos. Grafikken er ikke topfjækket og lyden mellem også lige det der prff, der gør den special. De to ting er en skam, for det gør, at Time Fighter lige netop går på til den sidste stjerne. Alligevel: Spillet er godt, og kan du leve med lat kedelig grafik og lyd, er her en klokkeklar vinder. Ren creme til gaden og super action (ikke mindst fordi der er indbygget cheat mode, så du kan øve lidt ubegrænset efter at have hæmet mellemrumstasten i bund). Time Fighter er et fremtidspil, der vil frem.

★★★★

## ATTER EN RUMKRIG

### Scout (Mastertronic)

- Nu gider vi snart ikke det her mere, var det første, man gamle redaktør (Så gammel er jeg heller ikke! Red.) udtred, do han så det nye Scout fra verdens

største producent af billigspil, Mastertronic - ikke føle rumspil, sagde han. - Nu må de søge snart finde nogle nye emner.

Jeg kan kun give manden ret. Der er tænkt langhalm på rumtemaet og desværre er mange af spillere så stærke kopier, at man fristes til at sige: "Har du set et, har du set dem alle". Sådan er det også med "Scout". Spillet er i og for sig ikke revolutionerende fantastisk, men det er da et rumspil i sin egen ret og kan spilles. Som sådan er det da meget underholdende, men det er ikke det vilde og obolut ikke noget, der nykkr eller flytter hegnspele. Til gengæld er der mange alene, og det er et lille positivt træk - det skeer nemlig, at man bogstaveligt talt SIDER på fire-knapper: Den skal være i bund korset, hvis man vil gøre sig håb om at kunne uddybde stjerneklæmme fra det ydre rum.

I spillet er der otte planeter (der alle ligner hinanden) og ekstra våben, du kan skaffe undervejs. Og så er der jo lige det der med de mange fjender. Det er det, der gør forskellen for alle de andre. Mange fjender. Mange, så bare skyd dem ned. Nu!

Har du rumspil nok i forvejen, er Scout ikke søgen. Men er du først nu ved at opbygge en spilmang, må du have Scout med fra starten: Her er god godigen rumaction til en pris, der kongtro er ubliu.

Scout er ikke det fedde, men du bliver på den anden side heller ikke snydt. For der sker da noget...

★★★★

## Commodore 64

# De ni huller



Hej Norge! Ja, lad os ikke lide med flaget for vore venner i Oslo. Her er nemlig en tro kopi af de pengespilesautomater, der står opstillet overalt i vort nordlige naboland. Programmet tegner en bane, hvor der er ni huller. Hvert hul har et nummer og du skal med 15 kugler ramme alle huller.

Problemet er, at jo længere fjederen trækker sig sammen, des længere skyder du (ligesom på de rigtige maskoser). For att få en lang kugle holdes mellemrumstangenten (space) nede i lang tid. Dette vises også af fjederen på skærmen, og husk!

Skulle du komme til Norge, er programmet absolut ideelt!

Preben F.R. Hansen  
Præstevænget 108  
7430 Ikast

PROGRAM: ALLE NI.13-1

```
10 PRINT*(CLR,HV10)*:POKE 53280,14
11 POKE 53281,6
20 PRINT*(CRSR NEG,CRSR HJREB)ALLE
NI ET PROGRAM AF I*
30 PRINT*(CRSR NEG,CRSR HJRE1)PREB
EN F.R.HANSEN*
40 PRINT*(CRSR NEG,CRSR HJRE10)COPY
RIGHT (C) 1985*
100 FOR T=0 TO 10000:NEXT
200 POKE 53280,7:POKE 53281,7
```

```
210 GOSUB 950
220 GH=1024:OG=54272:PRINT CHR*(142)
CHR*(8)
221 S=54272
222 FOR L=0 TO 24:POKE S+L,0:NEXT
223 POKE S+5,29:POKE S+15,14
224 POKE S+24,15:POKE S+4,19
225 FOR T=0 TO 255:POKE S+1,T:NEXT
226 POKE S+4,18
230 G1=203
240 A(1)=GH+157:A(2)=GH+116
250 PRINT*(CLR)*:
260 PRINT*(SORT),"::FOR A=1 TO 37
```

```

1 PRINT"-":NEXT A:PRINT"\,
270 PRINT*(SORT) | / (ORANGE,SPACE,
RVS ON)***** A L L E N I < **
****RVS OFF,SPACE,SORT,SPACE)\,
280 PRINT*(SORT) | / (ROO,SPACE35,SORT) |
290 PRINT*(SORT) | (ROO,SPACE35,
SORT) \ (GRON) * (SORT) |
300 PRINT*(SORT) | (ROO,SPACE35,
SORT) | (GRON) * (SORT) |
310 PRINT*(SORT) | (ROO,SPACE2,
LILLA) * (ROO,SPACE4,LILLA) * (ROO,
SPACE3,LILLA) * (ROO,SPACE3,
LILLA) * (ROO,SPACE3,LILLA) * (ROO,
SPACE3,LILLA) * (ROO,SPACE3,
LILLA) * (ROO,SPACE4,LILLA) * (ROO,
SPACE2,SORT) | (GRON) * (SORT) |
320 PRINT*(SORT) | (ROO,SPACE35,
SORT) | (GRON) * (SORT) |
330 PRINT*(SORT) | (ROO,SPACE35,
SORT) | (GRON) * (SORT) |
340 PRINT*(SORT) | (ROO,SPACE3,
LILLA) * (ROO,SPACE4,LILLA) * (ROO,
SPACE4,LILLA) * (ROO,SPACE3,
LILLA) * (ROO,SPACE3,LILLA) * (ROO,
SPACE3,LILLA) * (ROO,SPACE3,
LILLA) * (ROO,SPACE2,LILLA) * (ROO,
SPACE2,SORT) | (GRON) * (SORT) |
350 PRINT*(SORT) | (ROO,SPACE35,
SORT) | (GRON) * (SORT) |
360 PRINT*(SORT) | (ROO,SPACE35,
SORT) | (GRON) * (SORT) |
370 PRINT*(SORT) | (ROO,SPACE2,
LILLA) * (ROO,SPACE3,LILLA) * (ROO,
SPACE4,LILLA) * (ROO,SPACE3,
LILLA) * (ROO,SPACE3,LILLA) * (ROO,
SPACE3,LILLA) * (ROO,SPACE3,
LILLA) * (ROO,SPACE2,LILLA) * (ROO,
SPACE4,SORT) | (GRON) * (SORT) |
380 PRINT*(SORT) | (ROO,SPACE35,
SORT) | (GRON) * (SORT) |
390 PRINT*(SORT) | (ROO,SPACE35,
SORT) | (GRON) * (SORT) |
400 PRINT*(SORT) | (ROO,SPACE2,
LILLA) * (ROO,SPACE2,LILLA) * (ROO,
SPACE3,LILLA) * (ROO,SPACE3,
LILLA) * (ROO,SPACE3,LILLA) * (ROO,
SPACE3,LILLA) * (ROO,SPACE3,
LILLA) * (ROO,SPACE3,LILLA) * (ROO,
SPACE3,LILLA) * (ROO,SPACE,
SORT) | (GRON) * (SORT) |
410 PRINT*(SORT) | (ROO,SPACE35,
SORT) | (GRON) * (SORT) |
420 PRINT*(SORT) | (ROO,SPACE3,
LILLA) * (ROO,SPACE3,LILLA) * (ROO,
SPACE3,LILLA) * (ROO,SPACE3,
LILLA) * (ROO,SPACE3,LILLA) * (ROO,
SPACE3,LILLA) * (ROO,SPACE3,
LILLA) * (ROO,SPACE3,LILLA) * (ROO,
SPACE3,SORT) | (GRON) * (SORT) |
430 PRINT*(SORT) | ":FOR A=1 TO 8
:PRINT*(ROO,SPACE3,SORT) | ":NEXT A
:PRINT*(ROO,SPACE3,
SORT) | (GRON) * (SORT) |
440 FOR A=1 TO 3:PRINT*(SORT) | ":
:FOR A1=1 TO 8:PRINT*(L,8LAA,
RVS ON) * (RVS OFF,SORT) | ":NEXT
:PRINT*(L,8LAA,RVS ON) * (RVS OFF,
SORT) | (GRON) * (SORT) | ":NEXT
450 PRINT*(SORT) | ":FOR A=1 TO 8
:PRINT*-----":NEXT A
:PRINT*-----|(GRON) * (SORT) |
460 PRINT*(SORT) | (GRAA) | 111 | (SORT) | (G
RAA) | 222 | (SORT) | (GRAA) | 333 | (SORT) | (G
RAA) | 444 | (SORT) | (GRAA) | 555 | (SORT) | (G
RAA) | 666 | (SORT) | (GRAA) | 777 | (SORT) |
(GRAA) | 888 | (SORT) | (GRAA) | 899 | (SORT
) | (GRON) * (SORT) |
470 PRINT*(SORT) | ":FOR A=1 TO 8
:PRINT*-----":NEXT A:PRINT*-----
480 FOR Z1=1 TO 15:PRINT*(HOME,
CRSR NEQ) * (SPC(35)) | Z1
490 C=0:FOR E=0H+187 TO 0H+877 STEP
40
500 A=PEEK(Q1)
510 IF C=0 AND A=84 THEN 490
520 FOR Z=1 TO 25:NEXT Z
530 POKE E-40,32:POKE E,81
540 IF A=84 THEN 570
550 C=C+1:NEXT E
560 IF PEEK(Q1) < 84 THEN 560
570 E1=C:IF E=C1 TO 0H+197 STEP-40
:POKE E,102:POKE E-40,81:NEXT E
580 FOR A=1 TO 1:POKE A(A),32
:POKE A(A+1),81:FOR Z=1 TO 25
:NEXT Z:NEXT A: C=INT(C*1.8)
590 A=A(2):FOR B=1 TO C:POKE A,32
: A=A-1:POKE A,81:FOR Z=1 TO 35
:NEXT Z:NEXT B
600 O=2:GOTO 640
610 IF PEEK(A+39) < 32 THEN O=1
:GOTO 650
620 IF INT((A-0H)/40) > 15 THEN 710
630 POKE A,32:A=A+39:POKE A,81
:FOR Z=1 TO 50:NEXT Z:GOTO 610
640 IF PEEK(A+40)=90 THEN O=INT(Z*RN
O()+1)
650 IF O=1 AND PEEK(A+41) < 32 THEN O
=2
660 IF O=2 AND PEEK(A+39) < 32 THEN O
=1
670 IF INT((A-0H)/40) > 16 THEN 710
680 IF O=1 THEN POKE A,32:A=A+41
:POKE A,81
690 IF O=2 THEN POKE A,32:A=A+39
:POKE A,81
700 IF INT((A-0H)/40) < 16 THEN 640
710 FOR Z=1 TO 40:NEXT Z
720 POKE A,32:A=A+40:POKE A,81

```

# C-64: Sten

```

730 G=PEEK(A+200):O1=0-49:O=0+128
740 IF PEEK(A+200)=32 THEN 840
750 A1=OH+72:1+O1+41:POKE A,32
760 POKE A1,O:POKE A1+1,150
    :POKE A1+2,O
770 POKE A1+40,160:POKE A1+41,O
    :POKE A1+42,150
790 POKE A1+80,O:POKE A1+81,150
    :POKE A1+82,O
790 POKE A1+160,32:POKE A1+151,32
    :POKE A1+162,32
800 FOR O=OH+88:1 TO OH+91:3 STEP 4
810 IF PEEK(O)<32 THEN 820
820 NEX1 O:GOTO 880
830 FOR Z=1 TO 30:GET A#:NEXT Z
840 POKE A,Z:POKE OH+197,81:NEXT Z
850 FOR Z=1 TO 30:GET A#:NEXT Z
860 PRINT*(HOME,CRSR NED3) | (RV
    S ON,SPACE)OU HAR TAST (RVS OFF)*
870 GOTO 800
880 FOR Z=1 TO 30:GET A#:NEXT Z
890 PRINT*(HOME,CRSR NED3) | (RV
    S ON,SPACE)OU HAR VUNDET (RVS OFF
    )*
900 PRINT*(CRSR NED) | (RVS ON,
    SPACE)VIL DU PROVE IGEN J/N (RVS
    OFF,SPACE)*
910 FOR T=1 TO 1800:NEXT
920 GET A#:IF A#=""THEN 820
930 IF A#="J"THEN RUN 220
940 PRINT*(CLR)*:END
950 PRINT*(CLR,CRSR NED4,
    GRN)*** (ORANGE)COMMOORE 64 (GR
    ON)***** (ORANGE)ALLE NI (G
    RN)*** (CRSR NED4)*
960 PRINT*DU SKAL FÅ KUGLEN TIL AT
    RAMME NED I ALLE HULLER.*
970 PRINT*JO LÆNGERE TID DU TRYKKER
    PÅ (RVS ON)RETURN(RVS OFF,
    SPACE)ELLER (RVS ON)SPACE(RVS OF
    F,SPACE)*
980 PRINT*OESTO LÆNGERE RYGER KUGLE
    N.*
990 PRINT*BLIV VED MED AT TRYKKE,
    TIL DU HAR*
995 PRINT*OEM (RVS ON)ALLE NI(RVS OF
    F)!!(OU HAR 15 FORSØG).
1020 GOSUB 1040
1030 RETURN
1040 PRINT*(HOME,CRSR NED4,ROD,
    SPACE3)++SPACE++ FOR START(HOME)*
1050 FOR I=1 TO 250:NEXT
1060 PRINT*(HOME,CRSR NED4,GRN,
    SPACE3)++SPACE** FOR (RVS ON)STAR
    T(RVS OFF,HOME)*
1070 FOR I=1 TO 250:NEXT
1080 GET A#:IF A#=" "THEN RETURN
1090 GOTO 1040

```

Her er virkelig et skægt spil, som du kan more dig med i lang, lang tid.

Nysgerrig? Okay, her har du spilletext:

Med din fra 1 til 10 dobbelte kurve, skal du gnibe en masse forskellige sten, der falder ned fra himlen. Hastighed og antal kurve kan justeres (sværhedsgrad). Hvis du taber en sten mister du en kurv og spillet bliver altså sværere. Lyder det mærkeligt, så prøv det - du bliver ikke snydt, promise!

Helge Tengstedt  
Platanvej 12  
4760 Vordingborg

```

10 POKE 53280,10:POKE 53281,2
20 IF PEEK(49152)<12 THEN GOSUB 640
30 SYS 49745
40 PRINT*(CLR,HUID)*TAB(13)*(RVS DN,
    HUID,SPACE3)DROBLS "
50 PRINT*(L.RØD,CRSR NED,
    CRSR HØJRE16)MADE BY"
60 PRINT*(CRSR NED,CRSR HØJRE16)REDS
    PDT"
70 PRINT*(CRSR NED2,SPACE3)FANG ALLE
    DIMSERNE DER FALDER NED"
80 PRINT*(CRSR NED,SPACE10)FØR DE NA
    AR JORDEN. "
90 PRINT*(CRSR NED,SPACE10)DU HAR -S
    - CHANCER"
100 PRINT*(CRSR NED2,HUID)*SPC(12)*(
    CRSR NED)I - TIL VENSTRE"
110 PRINT SPC(12)*"; - TIL HØJRE"
120 PRINT*(CRSR NED4,GUL)*SPC(7)*(RV
    S ON)TRYK EN TAST FOR A SPILLE"
130 GOSUB 1560
140 GOSUB 540
150 PRINT*(CLR,HUID)SCORE 00000 C
    HANCER: ****"
160 SP=53241
170 PD=12*4096+4095
180 FL=12*4096+4094:POKE FL,0
190 W1=12*4096+15*256+15*16+11
200 POKE PD,6:POKE W1,W:POKE SP,10-5
210 RD(6)=81:RD(5)=81:RD(4)=207
    :RD(3)=207:RD(2)=90:RD(1)=90
220 PRINT*(GUL,RVS DN)*";

```

## TAST

```

FOR I=1 TO 30:PRINT "4";:NEXT
:PRINT "(RVS OFF,SPACE)";
230 PRINT "(GUL,RVS DN)";
:FOR I=1 TO 30:PRINT "4";:NEXT
:PRINT "(RVS OFF,SPACE)";
240 PRINT "(CYAN,RVS DN)";
:FOR I=1 TO 30:PRINT "X";:NEXT
:PRINT "(RVS OFF,SPACE)";
250 PRINT "(CYAN,RVS ON)";
:FOR I=1 TO 30:PRINT "X";:NEXT
:PRINT "(RVS OFF,SPACE)";
260 PRINT "(RVS OFF,L.BLAA)";
:FOR I=1 TO 30:PRINT "4";:NEXT
:PRINT " ";
270 PRINT "(RVS OFF,L.BLAA)";
:FOR I=1 TO 30:PRINT "4";:NEXT
:PRINT " ";
280 PRINT "(RVID)";
290 FOR I=1 TO 17:PRINT "
";
NEXT
300 PRINT "(HOME)"
310 FOR I=1984 TO 2023:POKE I,114
:POKE I+54272,10:NEXT
320 IF PEEK(789)<>12*16 THEN SYS 12*
4096
330 FOR RD=6 TO 1 STEP-1
:FOR CH=1 TO 30
340 FOR K=1 TO 600-CH*10+(6-RD)*20-5
@*(9-PEEK(SP)):NEXT
350 IF PEEK(PL)THEN 600
360 P=RND(1)*30+1
370 IF PEEK(1024+RD*40+P)=32 THEN 360
380 POKE 1024+RD*40+P,RD(RD)
390 NEXT CH
400 SYS 49745
410 FOR Q=1 TO 2:POKE 54296,Q5
:POKE 54277,5:POKE 54278,210
420 POKE 54273,150:POKE 54272,139
:POKE 54276,17
430 FOR T=1 TO 50:NEXT:POKE 54276,16
:FOR T=1 TO 10:NEXT
440 NEXT Q
450 IF RD>1 THEN SYS 49691
460 NEXT RD
470 FOR K=1 TO 300:NEXT K
480 POKE PD,6
490 IF PEEK(SP)=2 AND PEEK(WI)>>1 THE
N POKE WI,PEEK(WI)-1
500 IF PEEK(SP)>>2 THEN POKE SP,
PEEK(SP)-1
510 PRINT "(HOME,CRSR NED)";
520 GOTO 220
530 END
540 PRINT "(CLR,RVS DN,GUL,SPACE3,
ORANGE,SPACE3,GUL,SPACE3)SPILLENE
NU (DRANGE,SPACE3,GUL,SPACE3)"
550 INPUT "(L.R0D)RASTIGHED(1-9)(GUL,
CRSR N0JRE315(CRSR VENSTRE3)",5
560 IF S>9 OR S<1 THEN 550
570 INPUT "(CRSR NED3,L.R0D)BROEDE PA
A 'GRIBER' (1-9)(GUL,
CRSR N0JRE3)4(CRSR VENSTRE3)";W
580 IF W>9 DR W<1 THEN 570
590 RETURN
600 PRINT "(HOME,CRSR NED10,
GUL)GAME OVER - TRYK TAST FOR AT
SPILLE IGEN"
610 POKE 198,0
620 GET AS:IF AS<>" THEN 620
630 RUN 140
640 PRINT "(L.R0D,CLR,CRSR NED2,
SPACE4)HOLD FINGRENE FRA MIT KEYB
DARD I(CRSR NED3)":TI9="000000"
650 I=49152
660 PRINT "
";
STR$(30-VAL(TI9))" SEKUNDER.(CRSR
DP)"
670 READ A:IF A=256 THEN RETURN
680 POKE I,A:I=I+1:GOTO 660
690 DATA 120, 169, 192, 141, 21, 3,
169
700 DATA 29, 141, 20, 3, 88, 169, 10
710 DATA 141, 253, 207, 169, 0, 141,
250
720 DATA 207, 141, 247, 207, 141,
248, 207
730 DATA 96, 173, 255, 207, 141, 252,
207
740 DATA 172, 253, 207, 169, 32, 153,
151
750 DATA 7, 200, 169, 160, 174, 251,
207
760 DATA 153, 151, 7, 200, 202, 200,
249
770 DATA 169, 32, 153, 151, 7, 206,
252
780 DATA 207, 208, 3, 76, 3, 193, 172
790 DATA 253, 207, 169, 32, 153, 71,
7
800 DATA 200, 169, 160, 174, 251,
207, 153
810 DATA 71, 7, 200, 202, 208, 249,
169
820 DATA 32, 153, 71, 7, 200, 206,
252
830 DATA 207, 208, 3, 76, 3, 193, 172
840 DATA 253, 207, 169, 32, 153, 247,
6
850 DATA 200, 169, 160, 174, 251,
207, 153
860 DATA 247, 6, 200, 202, 208, 249,
169
870 DATA 32, 153, 247, 6, 200, 206,
252
880 DATA 207, 240, 123, 172, 253,
207, 169
890 DATA 32, 153, 167, 6, 200, 169,
160

```



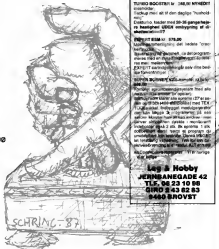
# TAST

900 DATA 174, 251, 207, 153, 167, 6, 200	1200 DATA 40, 208, 237, 56, 165, 251, 233
910 DATA 202, 208, 249, 169, 32, 153, 167	1210 DATA 40, 133, 251, 176, 2, 198, 252
920 DATA 6, 200, 206, 252, 207, 240, 91	1220 DATA 166, 251, 208, 220, 166, 252, 224
930 DATA 172, 253, 207, 169, 32, 153, 87	1230 DATA 4, 208, 214, 76, 49, 234, 170
940 DATA 6, 200, 169, 160, 174, 251, 207	1240 DATA 152, 24, 105, 40, 168, 138, 145
950 DATA 153, 87, 6, 200, 202, 208, 249	1250 DATA 251, 152, 56, 233, 40, 168, 169
960 DATA 169, 32, 153, 87, 6, 200, 206	1260 DATA 32, 145, 251, 32, 251, 193, 76
970 DATA 252, 207, 240, 59, 172, 253, 207	1270 DATA 99, 193, 169, 32, 153, 152, 7
980 DATA 169, 32, 153, 7, 6, 200, 169	1280 DATA 32, 81, 194, 169, 15, 141, 24
990 DATA 160, 174, 251, 207, 153, 7, 6	1290 DATA 212, 169, 17, 141, 5, 212, 169
1000 DATA 200, 202, 208, 249, 169, 32, 153	1300 DATA 213, 141, 6, 212, 169, 2, 141
1010 DATA 7, 6, 200, 206, 252, 207, 240	1310 DATA 3, 212, 169, 100, 141, 2, 212
1020 DATA 27, 172, 253, 207, 169, 32, 153	1320 DATA 169, 5, 141, 1, 212, 169, 135
1030 DATA 183, 5, 200, 169, 160, 174, 251	1330 DATA 141, 0, 212, 169, 65, 141, 4
1040 DATA 207, 153, 183, 5, 200, 202, 208	1340 DATA 212, 160, 0, 162, 0, 142, 32
1050 DATA 249, 169, 32, 153, 183, 5, 200	1350 DATA 208, 232, 208, 250, 200, 208, 247
1060 DATA 165, 197, 201, 42, 208, 13, 173	1360 DATA 169, 12, 141, 32, 208, 169, 64
1070 DATA 253, 207, 201, 1, 240, 24, 206	1370 DATA 141, 4, 212, 160, 39, 185, 0
1080 DATA 253, 207, 76, 40, 193, 201, 50	1380 DATA 4, 201, 81, 240, 11, 136, 208
1090 DATA 208, 14, 173, 253, 207, 24, 109	1390 DATA 246, 169, 1, 141, 254, 207, 76
1100 DATA 251, 207, 201, 39, 240, 3, 238	1400 DATA 49, 234, 169, 32, 153, 0, 4
1110 DATA 253, 207, 238, 250, 207, 173, 250	1410 DATA 76, 49, 234, 152, 72, 160, 10
1120 DATA 207, 205, 249, 207, 240, 3, 76	1420 DATA 185, 0, 4, 201, 57, 208, 9
1130 DATA 49, 234, 169, 0, 141, 250, 207	1430 DATA 169, 40, 153, 0, 4, 135, 76
1140 DATA 169, 112, 133, 251, 169, 7, 133	1440 DATA 255, 193, 185, 0, 4, 24, 105
1150 DATA 252, 160, 0, 185, 152, 7, 41	1450 DATA 1, 153, 0, 4, 104, 168, 96
1160 DATA 127, 201, 32, 208, 74, 200, 192	1460 DATA 174, 255, 207, 202, 142, 255, 207
1170 DATA 39, 208, 242, 160, 0, 177, 251	1470 DATA 232, 169, 152, 133, 251, 169, 7
1180 DATA 201, 81, 240, 37, 201, 207, 240	1480 DATA 133, 252, 56, 165, 251, 233, 80
1190 DATA 33, 201, 90, 240, 29, 200, 192	1490 DATA 133, 251, 176, 2, 198, 252, 202
	1500 DATA 208, 242, 160, 0, 177, 251, 201

```

1510 DATA 160, 240, 4, 200, 76, 59,
194
1520 DATA 174, 251, 207, 169, 32,
145, 251
1530 DATA 200, 202, 208, 250, 96,
160, 0
1540 DATA 152, 153, 0, 212, 200, 192,
9
1550 DATA 200, 240, 96, 256
1560 REM SIRIBE
1570 FOR N=1 TO 9
1580 POKE 1230+N,99
1590 NEXT N
1600 FOR N=1 TO 10
1610 POKE 55511,N+1
1620 POKE 55512,N+2
1630 POKE 55513,N+3
1640 POKE 55514,N+4
1650 POKE 55515,N+5
1660 POKE 55516,N+6
1670 POKE 55517,N+7
1680 POKE 55518,N+8
1690 POKE 55519,N+9
1700 NEXT N
1710 GET AS:IF AS="" GOTO 1600
1720 RETURN

```



## MODULER TIL C64/128

OPRINT \$TURBO til 280,00

vekselside

Dokumentation

ABC Flash den bedste med funktioner  
ABC Flash V2.3, somi omfatter 1000  
Tastevækslinger. Sker nemt alle  
funt.

TURBO BOKSER til 160,00 KRÆFT

vekselside

Tænk på alle de daglige "hushold-

net".

Dokumentation, leder med 20-26 gangvæks-  
le- re hastigh. 100% indbygning af di-  
ktaet=077

OPRINT 8000 til 275,00

Med 1000 funktioner, der lader "over-

vekselside".

Med 1000 funktioner, der lader "over-

vekselside".

Med 1000 funktioner, der lader "over-

vekselside".

Med 1000 funktioner, der lader "over-

vekselside".

Med 1000 funktioner, der lader "over-

vekselside".

Med 1000 funktioner, der lader "over-

vekselside".

Med 1000 funktioner, der lader "over-

vekselside".

Med 1000 funktioner, der lader "over-

vekselside".

Med 1000 funktioner, der lader "over-

vekselside".

Med 1000 funktioner, der lader "over-

vekselside".

Med 1000 funktioner, der lader "over-

vekselside".

Med 1000 funktioner, der lader "over-

vekselside".

Med 1000 funktioner, der lader "over-

vekselside".

Med 1000 funktioner, der lader "over-

vekselside".

Med 1000 funktioner, der lader "over-

vekselside".

Med 1000 funktioner, der lader "over-

vekselside".

Med 1000 funktioner, der lader "over-

vekselside".

Med 1000 funktioner, der lader "over-

vekselside".

Med 1000 funktioner, der lader "over-

vekselside".

Med 1000 funktioner, der lader "over-

vekselside".

Med 1000 funktioner, der lader "over-

vekselside".

Med 1000 funktioner, der lader "over-

vekselside".

Med 1000 funktioner, der lader "over-

vekselside".

Med 1000 funktioner, der lader "over-

vekselside".

Med 1000 funktioner, der lader "over-

vekselside".

Med 1000 funktioner, der lader "over-

vekselside".

Med 1000 funktioner, der lader "over-

vekselside".

Med 1000 funktioner, der lader "over-

vekselside".

Med 1000 funktioner, der lader "over-

vekselside".

Med 1000 funktioner, der lader "over-

vekselside".

Med 1000 funktioner, der lader "over-

vekselside".

Med 1000 funktioner, der lader "over-

vekselside".

Med 1000 funktioner, der lader "over-

vekselside".

Med 1000 funktioner, der lader "over-

vekselside".

## COMMODORE

## OPLYSNING TIL UDLUSTRINGERNE

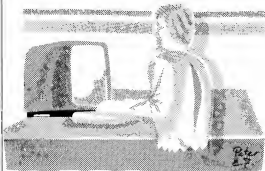
Når du ser	Betyder det	Du trykker
(CLR)	Screen clear	SHIFT CLR/HOME
(HOME)	Home cursor	CLR/HOME
(CRSR NED)	Cursor ned	CRSR OP/NED
(CRST OP)	Cursor op	SHIFT CRSR OP/NED
(CRSR HØJRE)	Cursor højre	CRSR HØJRE/VENSTRE
(CRSR VENSTRE)	Cursor venstre	SHIFT CRSR HØJRE/VENSTRE
(DEL)	Delete tilbage	INST/DEL
(INST)	Insert	SHIFT INST/DEL
(RETURN)	Returns	SHIFT RETURN
(SPACE)	Space	SPACE
(RVS ON)	Reverse on	CTRL 9
(RVS OFF)	Reverse off	CTRL 0
(SORT)	Sort	CTRL 1
(HYD)	Hyd	CTRL 2
(RD)	Red	CTRL 3

(CYAN)	Cyan	CTRL 4
(LILLA)	Lilla	CTRL 5
(GRØN)	Grøn	CTRL 6
(BLÅ)	Bla	CTRL 7
(GUL)	Gul	CTRL 8
(ORANGE)	Orange	COMMODORE 1
(BRUN)	Brun	COMMODORE 2
(L. RØD)	Lysere	COMMODORE 3
(GRA1)	Grå 1	COMMODORE 4
(GRA2)	Grå 2	COMMODORE 2
(L. GRØN)	Lysgrøn	COMMODORE 6
(L. BLÅ)	Lysblå	COMMODORE 7
(GRA3)	Grå 3	COMMODORE 8
(F1)	Funktions tast 1	F1
(F2)	Funktions tast 2	F2
(F3)	Funktions tast 3	F3
(F4)	Funktions tast 4	F4
(F5)	Funktions tast 5	F5
(F6)	Funktions tast 6	F6
(F7)	Funktions tast 7	F7
(F8)	Funktions tast 8	F8

Leg & Hobby  
JERNBANEGADE 42  
TEL. 06 23 10 88  
GIRD 3 43 82 83  
8460 BROVST

# Commodore 64

## E.T. puzzle



E.T. er navnet på Steven Spielbergs klassiske rumvæsen. I dette program tegnes E.T. af otte sprites, som computeren mozer. Det er nu op til dig at samle puslespillet igen, og selv om det lyder nemt, er det faktisk meget svært.

Morten Jensen  
Søvej 312  
2690 Kerting

```

1 PRINT*(LOCK,GRNFK,CLR)*
  :POKE 53260,12:POKE 53261,9
2 DIM A%(11)
3 C=11
4 VD=9
5 V=53246
20 POKE V+1,255:POKE V+23,255
  :POKE V+29,255
30 FOR E=200 TO 207:POKE 2040+E-200,E
  :FOR D=64+E TO 64+E+62:READ S
  :POKE D,S:NEXT
35 POKE V+29+E-200,C:NEXT
40 PRINT
41 FOR D=1 TO 16:PRINT*      (ORANGE,
  RV% ON,6:PAGE19)*:NEXT
42 PRINT*(HOME,CRSR NE010,
  CRSR HOJRE14,L,ROD,RV% ON,SPACE2)*
99 POKE V+9,112:POKE V+9,106
100 FOR O=105 TO 64 STEP-1
110 POKE V,O:POKE V+1,D
115 POKE V+2,112:POKE V+3,O
120 POKE V+6,160+64-O:POKE V+5,D
130 POKE V+6,O:POKE V+7,106
140 POKE V+10,160+64-O:POKE V+11,106
150 POKE V+12,O:POKE V+13,106+106-O
160 POKE V+14,112:POKE V+15,106+106-O
190 NEXT

```

```

215 PRINT CHR$(142)*(<HOME>)*
216 FOR D=1 TO 18
217 READ A$
220 PRINT*(CRSR HOJRE24)*
221 FOR L=1 TO LEN(A$)
  :PRINT MID$(A$,L,1):FOR H=1 TO 30
  :NEXT:NEXT:PRINT
240 NEXT
245 POKE 199,D
250 GET A$:IF A$(<CHR$(13))THEN 250
255 PRINT*(HOME)*
260 FOR O=1 TO 23:PRINT GPC(24)*
  :FOR S=1 TO 30:NEXT
  :NEXT
265 PRINT*(HOME)*
270 FOR O=1 TO 13
277 READ H$
280 PRINT*(CRSR HOJRE24)*
290 FOR L=1 TO LEN(H$)
  :PRINT MID$(H$,L,1):FOR H=1 TO 30
  :NEXT:NEXT:PRINT
300 NEXT
305 FOR L=1 TO 2000:NEXT
  :FOR D=PEEK(V+14)TO PEEK(V+14)+48
  STEP,25:POKE V+14,O:NEXT
303 PRINT*(CRSR NE02,CRSR HOJRE24,

```

```

L,ROD>TRYK RETURN*IFPOKE 198,0
310 GET A$IF A$(CHR$(13))THEN 310
320 PRINT"(HOME)";
330 FOR Q=1 TO 23:PRINT SPC(24)*
      "IFOR Q=1 TO 30:NEXT
      INEXT
350 FOR Q=1 TO 11:READ A$(Q):INEXT
      A=INT(RND(1)*11)+1
360 FOR C=0 TO 7:A(C)=(VAL(MID$(A$(Q),
      Q,1),1))-1:INEXT
370 FOR Q=1 TO 8:READ B(Q):INEXT
380 POKE V+21,0
390 PRINT"(HOME,CRSR NE020,L,GRON,
      SPACE2)O.K HER KOMMER DET BLANDED
      E BILLEGE"
400 POKE V+A(0)*2,64:POKE V+A(0)*2+
      1,84
401 POKE V+A(1)*2,112:POKE V+A(1)*2+
      1,84
402 POKE V+A(2)*2,160:POKE V+A(2)*2+
      1,84
403 POKE V+A(3)*2,64:POKE V+A(3)*2+1,
      108
404 POKE V+A(4)*2,112:POKE V+A(4)*2+
      1,108
405 POKE V+A(5)*2,160:POKE V+A(5)*2+
      1,108
406 POKE V+A(6)*2,64:POKE V+A(6)*2+1,
      148
407 POKE V+A(7)*2,112:POKE V+A(7)*2+
      1,148
410 C=0:FOR Q=0 TO 7:C=C+2:A(Q)
      :POKE V+21,C:FOR H=1 TO 2000:INEXT
      INEXT
411 PRINT"(HOME,CRSR NE020,HV10)
412 PRINT"(HOME,CRSR NE04)*SPC(30)*1
      2 3(CRSR NE02,CRSR VENSTRE7)4
      5 6(CRSR NE02,CRSR VENSTRE7)7
      8 9"
420 PRINT"(HOME,CRSR NE019,
      CRSR HOJRES)>TAST"
425 PRINT"(HOME,CRSR NE020,SPACE40)*
430 GET M$IN=VAL(M$):IF M$=""THEN 430
435 IF M$=1 THEN 430
440 M1=VAL(LEFT$(STR$(M$VC)),2))
441 M2=VAL(MID$(STR$(M$VC)),3,1))
442 M3=VAL(MID$(STR$(M$VC)),4,1))
443 M4=VAL(RIGHT$(STR$(M$VC)),1))
445 IF M1 AND M2 AND M3 AND M4 AND
      M5 THEN 430
450 PRINT"(HOME,CRSR NE018,
      CRSR HOJRES,RVS ON,SPACE4)
      RVS OFF)*IF M4 THEN Y=64
451 IF M3 AND M7 THEN Y=108
452 IF M6 THEN Y=148
453 IF M=1 OR M=4 OR M=7 THEN X=64
454 IF M=2 OR M=5 OR M=8 THEN X=112
455 IF M/3=INT(M/3)THEN X=160
456 IF M=VC+3 THEN GOSUB 600
457 IF M=3+VC THEN GOSUB 650
458 IF M=VC+1 THEN GOSUB 600
459 IF M=1+VC THEN GOSUB 650
470 A(VC-1)=A(M-1):A(M-1)=99
475 C=0
480 FOR Q=1 TO 8:IF A(Q)=0 THEN C=C+1
490 NEXT
500 IF C=7 THEN 2000
510 VC=M
515 M5=M+1:PRINT"(HOME,CRSR HOJRE18,
      CRSR NE014,CRSR HOJRE7,RVS ON,
      L,GRON)TRAEK(RVS OFF,HV10)*M5
520 GOTO 420
530 REM *UP**
535 FOR L=Y TO Y+42 STEP-1
      :POKE V+(M-1)*2+1,L:INEXT
540 RETURN
550 REM *DOWN*
555 FOR L=Y TO Y+42:POKE V+(M-1)*2+
      1,L:INEXT
560 RETURN
565 FOR L=X TO X+48 STEP-1
      :POKE V+(M-1)*2,L:INEXT
570 RETURN
580 REM *LEFT*
585 FOR L=X TO X+48 STEP-1
      :POKE V+(M-1)*2,L:INEXT
590 RETURN
595 REM *RIGHT*
595 FOR L=X TO X+48:POKE V+(M-1)*2,L
      :INEXT
600 RETURN
605 REM ***SPRITE 1***
1000 DATA 0,0,0,0,0,31,0,1,224,0,6,0,
      0,24,15,0,96,127,0,65,255,0,135,
      255,1,31,255
1001 DATA 2,63,252,4,63,252,4,127,
      252,4,255,128,8,254,15,8,254,127,
      16,254,167,19
1002 DATA 252,159,35,248,143,38,248,
      112,47,240,15,35,224,0
1003 REM ***SPRITE 2***
1004 DATA 0,0,0,224,0,0,30,0,127,1,
      255,128,92,0,16,252,189,17,255,
      241,10,255,248
1005 DATA 146,255,252,212,63,254,32,
      31,255,143,31,255,255,231,255,255,
      211,255,255
1006 DATA 208,16,89,218,122,68,144,
      154,137,17,113,2,226,134,18,21,27,
      41,42,38,196
1007 REM ***SPRITE 3***
1008 DATA 0,0,0,0,0,128,0,0,109,0,
      0,24,240,0,0,28,0,0,3,0,31,128,
      192,255,248,32
1009 DATA 255,252,32,255,252,18,255,
      254,16,132,126,9,128,83,8,63,31,4
      220,158,4
1010 DATA 48,94,4,102,126,8,82,78,8,
      156,132,6,127,0,136

```

```

1011 REM ****SPRITE 4****
1012 DATA 32,230,0,35,1,192,34,0,63,
38,126,0,16,120,20,16,7,225,10,0,
1,9,147,14,4
1013 DATA 100,0,2,24,16,1,32,16,0,
192,32,0,54,192,0,9,0,0,4,3,0,2,
182,0,1,104,0,0
1014 DATA 145,0,0,65,0,0,126,0,0,72
1015 REM ****SPRITE 5****
1016 DATA 4,69,2,132,137,154,73,40,
160,137,36,9,145,65,0,18,65,32,34,
190,32,36,132
1017 DATA 24,73,0,4,74,0,0,74,3,142,
144,7,255,145,30,254,144,248,62,
16,16,62,75,11
1018 DATA 158,160,134,124,32,64,24,
16,56,0,0,7,0,2,0,14
1019 REM ****SPRITE 6****
1020 DATA 0,0,136,0,65,136,14,50,48,
1,140,80,192,64,96,48,48,160,8,8,
64,4,6,64,2,0
1021 DATA 128,67,33,0,34,198,0,16,24,
0,20,96,0,36,128,0,43,0,0,68,0,0,
4,0,0,24,0,0
1022 DATA 32,0,0,64,0,0,128,0,0
1023 REM ****SPRITE 7****
1024 DATA 0,0,38,0,0,33,0,0,32,0,0,
144,0,3,196,0,21,18,3,190,9,31,
66,6,20,3,4,24,3
1025 DATA 4,24,3,7,27,131,4,31,129,
132,14,1,166,12,97,130,12,232,3,
15,192,2,15,0,1
1026 DATA 4,0,1,0,0,1,0,0,1
1027 REM ****SPRITE 8****
1028 DATA 1,128,17,0,120,225,248,7,2,
6,0,12,1,255,240,0,64,0,128,32,0,
65,32,0,62
1029 DATA 32,0,0,64,0,0,64,0,192,64,
0,35,64,0,28,64,0,0,32,0,128,32,0,
112,32,0,8
1030 DATA 160,0,7,32,0,0,16,0,0,16,0
1035 DATA "(HVID)(<C>)'86 MORTEN J(CRS
A NLE2)"
1040 DATA "(GUL)OIN DPGAVE ER",
"AT PUSLE DETTE", "BILLEDE AF E.T.",
", "PAA FLAOS."
1050 DATA "(L.GRØN)HAN ER LAVET",
" I EN LABYRINT,PAA 3X3 SPRITES,
"(CRSR NED)OU KAN FLYTTE
1060 DATA HVER NÅBCELLE,
TIL DEN LEDIGE,, "(GRØN)OU GOR DET
VED", "AT TASTE NUPRET"
1070 DATA PAA CELLEN OU,
ØNSKER AT RYKKE
1080 DATA "(CRSR NED,L.ROD)TAST RETUR
N"
1090 DATA "(GRØN)LABYRINTEN ER",
"LAVET SÅDAN :-"
1100 DATA "(HVID,SPACE)1 2 3",,
" 4 5 6",," 7 8 9"
1110 DATA,, "(L.GRØN)VED AT TASTE 8",
"SNÆR DER DETTE"
1120 DATA 62,167534,17654238,85476213,
32856471,28764152,41257369,
64132875,61973425
1130 DATA 57638241,84657312,28654137
1140 DATA 0024,0135,0260,0157,2469,
0359,0480,0579,0660
2000 POKE 54236,15
2010 A1=54291:R1=54292:I2=54277
I2=54278
2020 H1=54287:I1=54286:W1=54290
W2=54273:I2=54272:W2=54276
2040 POKE A1,102:POKE R1,0:POKE A2,86
POKE A2,0
2100 READ H,L,O
2103 IF H=0 THEN POKE R1,14
POKE 54236,0:POKE H1,0:POKE L1,0
POKE H2,0:POKE L2,0:GOSUB 3000
2104 POKE W1,0:POKE W2,0
2105 POKE W1,17:POKE W2,33
2106 POKE H1,0:POKE H1,H1:POKE H2,0
POKE H2,H
2110 POKE L1,0:POKE L1,L1:POKE L2,0
POKE L2,L1:FOR E=0 TO 7#0
POKE A2,136:POKE R1,136:NEXT
E
2120 GOTO 2100
2200 DATA 34,75,6,51,97,6,45,198,1,
43,52,1,38,126,1,43,52,1,34,75,6,
25,177,10
2210 DATA 88,214,6,57,172,6,51,87,1,
48,127,1,43,52,1,48,127,1,38,126,
6,64,196,10
2220 DATA 38,126,6,68,149,6,64,188,1,
57,172,1,51,87,1,45,198,1,40,200,
6,34,75,10
2221 DATA 40,200,6,34,75,6,68,149,4,
76,252,2,64,198,12
2225 DATA 68,150,6,102,196,6,90,98,1,
56,52,1,76,128,1,86,52,1,68,75,6,
50,177,10
2226 DATA 56,214,6,114,172,6,102,97,
1,86,127,1,86,52,1,86,127,1,76,
126,6,126,188,10
2227 DATA 76,126,6,136,148,6,128,188,
1,114,172,1,102,97,1,80,198,1,80,
200,6,68,75,10
2230 DATA 80,200,6,68,75,6,136,149,4,
152,252,2,128,188,12
2240 DATA 0,0,0
3000 PRINT"(HOME,CRSR NED)9,
GUL)VIL DU PUSLE MERE (J/N)?"
3010 GET A#:IF A#=""THEN GOTO 3010
3020 IF A#="N"THEN PRINT"(CLR)":END
3030 IF A#="J"THEN RUN
3040 RETURN

```

**Nu kommer den:**

# SUPER SPILLE- MASKINEN

Nu kan Sega, Nintendo og ikke mindst Atari godt gå hjem og lægge sig

Her er spillemaskinen med spil, som faktisk kan måle sig med det, man kan finde på Amiga'en og i spillekonsolernes simple ender.

Dinse hedder PC Engine og fylder kun ca. 3 centimeter på alle tre ledter indholdet ved vi inddt videre ikke andet om, end at der er en 16 bit processor, masser af forver, seks kanaler lyd og separat spritelag. På grundlag af "spillekonsolens" navn er det en nærliggende tanke, at 16-bit processoren kommer fra Intel, og enten er en 8086 eller 80286, som sidder i henholdsvis PC/XT'er og PC/AZ'er. PC Engine kommer fra NEC og blev lanceret i Japan sidste år

Indtj nu er der sagt omkring 500.000 enheder til en pris på 1200 kr. Spillene koster omkring 250 kr.

**Lad dig ikke forvirre af navnet: PC Engine fra Japan er den hidtil bedste hjemmespillemaskine, verden har set.**

## Avanceret korektion

Der er foreløbig 12 moduler til NEC-kassen, men alle de store gamesproducenter kapper om af få deres spil færdige til PC Engine.

Kortenes indhold ved vi heller intet om.

Men spille, det kan det. Det foreløbig eneste spil, vi har fået lov til at se, er Victory Run, og det er simpelthen rent blåt. Det game har kun den ægte Outrun spillekonsolens gjort bedre.

Du drener bare derude" for fuld pedel med 230 km/t i din nye sportsvogn og overholder alle bump-bilsterne indenom eller udenom. Hastighedsbegrensninger og færdiregler spiller ingen rolle i Victory Run.

Som i alle andre gode motorsports gælder det om at komme nogenlunde helskindet og fremfor alt hurtigt frem til den anden ende af banen. Og derfor husker du også at komme nogenlunde helskindet og fremfor alt hurtigt frem til den anden ende af banen. Og derfor husker du også at komme nogenlunde helskindet og fremfor alt hurtigt frem til den anden ende af banen.

Senere bliver den håndprævede chauffør udstøt for mærkekørsel (med håmløving og glatte punkter), erenikørsel (komplet med

Et eksempel fra PC Engine's korektions. NEC lever masser af så ikke specialt skitige ud...



selvmordertiske jeepkørsere) og mange andre uafordringer. Selv når du crashes, er Victory Run helt overbevisende. I stedet for at simulere et eller andet helikopterash tager bilen en kolbøtte eller to, okkupert som i Out Run.

Selve grafikken ligger alligevel en smule under Out Run spillekonsolens højeste karat, mens musik og lydeffekter står klassikeren med flere længder! Afjort en god repræsentant for NEC-maskinens muligheder.

Med sådanne spil kan PC Engine ikke undgå at blive en succes overalt på jorden, hvor der findes seriøse gamersplayers.

**Ingen maskiner foreløbig** Hvornår, hvordan og hvorfor ved vi endnu intet om.

Når er til på vej færdi en halvvejs indtj i Victory Run med små 142 km/t. Bare rigtig, det kan gå meget hurtigt...

Den halve million eksemplarer, NEC har leveret indtj dato, foruds som ønskes i helv... Forholdene i Japan har mere end svært ved at holde maskinen på hylderne længe nok til at få prismærkerne sat på - efterspørgen på hjemmemarkedet er simpelthen enorm. Der vil derfor nok på en rum tid, inden PC Engine dukker op på de store arenaer i USA, Frankrig, England eller Tyskland.

Vores land er til gengæld så lille, at en potentiel importer måske kunne være heldig allerede af hve de første maskiner hjem, før alle andre?

Hvad med en tidlig efterånskoncert og et prisniveau omkring 2000 kr? Det ville give Amiga og alle de andre noget af familie på

Morten Stungne Nielsen

# En hel bog pakket med pokes for 19.50!

Få SOFT ind od døren i et helt år og spor samtidig 120 kroner på den store, nye snyde-bibel "1000 Pokes". Bogen, der normalt koster 139,50, får du børe 19.50, hvis du også bestiller et helt års SOFT til den i forvejen nedsofte pris



"1000 Pokes" er en trykfrisk bog tæt proppet med snyde-pokes, uledelighedstrips og andet Arcade Action Aid til markedets bedste spil.

De mange pokes og snydetrips er samlet af Rasmus Kirkegård Kristiansen, chefredaktør på SOFT, og normalt prisen for den store bog (118 sider) er 139,50.

Hvis du tegner abonnement på SOFT nu, kan du få bogen for børe 19,50 kr. Det er 120 kroner sporat. Overst får du abonnementsrotbotten på blodene, 15,10, plus en portofin levering direkte til døren (ofte 3-4 dage FØR bladen kommer i kiosken)

I alt en besparelse på 120 kr. er du endda sikker på at spare penge. Hvis du kun tegner SOFT, sparer du kun 15,10 kr. Hvis du tegner SOFT og pokes, sparer du 139,50 kr.

**JAJ!**

Send mig straks "1000 Pokes" for 19,50 kr. plus det værdi år SOFT (til levering) til abonnementsprisen 164,00, rok 183,50. Jeg sparer således kr. 120,10

Jeg ønsker kun bogen "1000 Pokes", kr. 139,50  
 Jeg ønsker kun SOFT-abonnement, et helt år for kr. 164,00  
Betales af  Værlagt i check  Girokort endes fremsendes

Navn \_\_\_\_\_  
Adresse \_\_\_\_\_  
Postnr./By \_\_\_\_\_

Forlaget Audio A/S  
St. Kongensgade 72  
1264 Kbh. K.

**SIDDER DU  
FAST I ET SPIL?  
HER ER  
HJELPEN!!!**

